

IDG
电子游戏世界
GAMEPRO
60
内有游戏
PlayStation 2 • Xbox • GameCube • PlayStation • Game Boy Advance • PC • Online Games • Arcade
一网打尽！
死或生：终极版
疾风怒涛大攻略！
系统讲解、隐秘一览、
人物别攻略、强力连续技
VF战士2狂想曲
不容错过的
专业级
圣诞购物清单
攻略地带
光环2
杀戮地带
指环王：第三纪元
侠盗车手：圣安德列斯
皇牌空战5
冰城传奇
吸血莱恩2
PS2
五大秘密武器！
电玩特快：最终幻想12
天外魔境3、鬼泣3
十余款大作最新影像
死或生：终极版连续技演示
电玩特快
2004年12月
定价：15元
ISSN 1007-5208





内容预览

聊 EDITORIAL

5 编读往来

报 PRONEWS

8 划时代多媒体娱乐手机 N-GAGE 发售

10 特别企划 -VF 战士 2 狂想曲

志 COVER STORY

18 PS2 的五大秘密武器

23 不容错过的 "专业级圣诞购物清单"

探 SNEAK PREVIEW

30 极品飞车：地下狂飚 2

31 银河战士 2：回声

32 鬼泣 3

33 命令与征募

34 模拟人生：上流社会

35 汤姆克兰西的幽灵行动 2

36 王国之心 II

译 TRANSLATION

38 使命召唤：联合进攻 / 幻魔霸主

鉴 HANDS ON

40 极品飞车：地下狂飚 2

41 光明之泪

42 合金装备 3：食蛇者

43 死或生：终极版

典 REVIEW

44 杰克 3

45 皇牌空战 5：不被歌颂的战争

46 吸血莱恩 2

47 新魂斗罗



96 指环王：第三纪元



132 吸血莱恩 2



110 侠盗车手：圣安德列斯

88 杀戮地带

内容预览

48 真人快打VI：诡计

榜 TOP

52 THE HOT TEN

战 BATTLE

54 死或生：终极版

道 TAOS

60 与恐怖零距离

斋 CULTURE

64 翡翠上的瑕疵

传 PEOPLE

66 AKO 的变装天国

娱 ENTERTAINMENT

70 坂本真绫

71 FACTORYS 同盟排战 2004

72 Anime Go!

器 GAME GEAR

74 Link Kai Evolution7 使用指南

79 生与死极限沙滩排球 - 修改傻瓜教程

攻略地带

82 光环 2

88 杀戮地带

96 指环王：第三纪元

104 皇牌空战 5

110 侠盗车手：圣安德列斯

120 冰城传奇

132 吸血莱恩 2



封面故事:铁拳 5

电子游戏世界

主　　管：中国科学技术协会
主　　办：中国科普作家协会
出　　版：《电子游戏世界》杂志社
通讯地址：北京海淀学院南路86号
邮政编码：100081
国际标准刊号：ISSN1007-5208
国内统一刊号：CN11-5256/TP
邮发代号：82-868
广告经营许可证：京海工商广字0081
顾　　问：章道义 庄似旭
社　　长：张秀智
副 社 长：赵剑芳
主　　编：汤寿根
特别鸣谢：美国国际数据集团(IDG)
总 经 理：尹茱
执行主编：王晨
副 主 编：邹凯
编　　辑：张威(主任) 李双振(视频主管) 王诗韬 郑巍 李岩 贾怀颖
美术编辑：王薇(主任) 闫辉磊 董鹏 陈飞
广告总监：谢京京
客户经理：杨帆　胡碧环
业务拓展总监：崔健
业务拓展经理：朱玢
发行经理：代华
发行助理：范琴 芦莹
印务经理：齐永生
电　　话：(010)65544155（总机）
传　　真：(010)65544157
发行部电话：(010) 65544097
广告部电话：(010) 65541286/65544093
编辑部地址：北京东城区朝阳门北大街8号 富华大厦B座10层(100027)
广告总代理：北京现代创业者广告有限公司
印　　刷：北京汇元统一印刷有限公司
定　　价：15元人民币
出版日期：12月1日

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

P71　FACTORYS 同盟挑战 2004

《五星物语》一直以它独特的魅力吸引了一大群漫画迷，而每年官方会例行举行“WONDER FESTIVAL 2004仲夏”。在今年的第二会场上展示了在日本国内征集的FSS造型，让到场的FANS大饱了眼福。

P72　Anime Go!

在这个冬天里，众多新一排的动画大作纷纷登场。但是，正在热播中的诸多动画前辈们也毫不示弱，拿出各自看家本事上演着一幕幕悲欢离合。



N-GAGE

魔都战将 …… 40
FIFA 足球 2004 …… 40

NGC

银河战士 2：回声 …… 31
极品飞车：地下狂飚 2 …… 40
X 战警：传说 …… 48

PC

使命召唤：联合进攻/幻魔霸主 …… 38
冰城传奇 …… 43

PS2

鬼泣 3 …… 32
雇佣兵团 …… 33
模拟人生：上流社会 …… 34
王国之心 II …… 36
极品飞车：地下狂飚 2 …… 40
侠盗车手：圣安德列斯 …… 41
摔交玫瑰 …… 41
旧世界的遗产 3 …… 41
CAPCOM 明星大乱斗 …… 41
光明之泪 …… 42
真名法典——真红的圣痕 …… 42
妖精战士：世代 …… 42
圣诞夜惊魂 …… 42
冰城传奇 …… 43
杀戮地带 …… 43
杰克 3 …… 44
真人快打 VI：诡计 …… 45
皇牌空战 5：不被歌颂的战争 …… 46
X 战警：传说 …… 48
新魂斗罗 …… 49
瑞奇与叮当 2 …… 50
托尼·霍克地下滑板 2 …… 51

XBOX

雇佣兵团 …… 33
汤姆克兰西的幽灵行动 2 …… 35
极品飞车：地下狂飚 2 …… 40
死或生：终极版 …… 43
冰城传奇 …… 43
零红蝶：剪辑版 …… 43
真人快打 VI：诡计 …… 45
吸血莱恩 2 …… 47
X 战警：传说 …… 48
托尼·霍克地下滑板 2 …… 51

广告索引

页码	广告
封二	北通电子
封三	奥美电子
首一	聚友
69	一起玩
75	北通电子
77	北通电子

夜露死苦

醉生梦死



kai_zou@gamepro.com.cn

编辑随笔



■ 湖一倒和SPIKE因为饱受攻略折磨，进来整日委靡不振，愁眉不展，唉声叹气，俨然一副活死人模样。看着眼前活生生的例子，心中不禁暗自凛然。

■ 自打《死或生：终极版》发售后，杂志社里就出现了“我vsD.S、SPIKEvs重金属” 两对宿敌。其中尤以我和D.S的战况最为惨烈，动辄就数百回合的对战在我们之间已成为很普通的情况。

■ 虽然上个月里很多我喜爱的动画都已结束，但在心情有些低落之余，新的动画当期不知不觉中再次到来，颇有生生不息的感觉，想想其实也是件令人欣慰的事情。

■ 随着巨作《DQ8》的发售日临近，我在心中只默默祈祷一件事情：希望我能在繁忙的工作之余，有时间穿关。

■ 最近从《王国烽火》和《合金装备3》上，找到了一些昔日的游戏感觉，难得呀……另外，特别让我感动的是，在《合金装备3》里，我们今年9月份的《GamePro》也有登场^o^

吸血鬼小夜

向日葵味道



xiaoye@gamepro.com.cn

■ 终于苦苦等来合金3的发售日，在好不容易拿到盘的时候，按下关仓键那一刻，我们熟悉的SNAKE又回来了。玩着游戏，莫名有种感动想流泪的感觉，是许久不曾为一款游戏如此期待的原因吗？发现JACK的战斗生涯还真是很辛苦，动不动就这伤那伤还要自己医治，比较起来偶们的Solid Snake真是幸福很多啊……

■ 重新好好看了一下《攻克机动队2：INNOCENCE》，押井 守的作品总是要深沉到扼杀你所有快乐意识，你所能跟从的只能是无尽的思索和再思索，或者最后发现自己什么都没看懂。不过，就单作为欣赏什么叫做顶级的动画电影，此片也是绝不能错过的。

■ 最近喜欢的一首歌是“YOU ～向日葵～”，《混沌武士》的一首插曲。无论是曲或词，都让人为之心动，大家可以找来听听哦，有日文和英文两个版本。然后，就象《混沌》的结束语说的：to be(or not to be?) Continued。

重金属

每个好孩子都有糖吃



metal@gamepro.com.cn

在游戏的世界中徜徉多年，从没有期望自己象个富家孩子那样能够有一天全机种制霸。记得小时候，为了达成入手红白机的目标拼命学习了一个学期，期末考了一个好成绩，终于得偿所望。但没高兴多久，MD上市了。只能流着口水，眼巴巴地看着柜台里面的《三国群英》、《大战略》、《太平记》、《忍者武雷传说》…… 或许在过去的日子里从没有象现在这样接近“全机种制霸”的终极标靶。有朋友来找我玩，总是很得意地告诉他们：现有主流主机平台已经三分天下有其二，外加一个GBA · SP。如果我再告诉朋友们，我马上就要入手N-Gage了，他们会觉得我疯了，但却不会感到意外——钱多了烧的吧？其实钱没多少，但从小到大都笃信：每个好孩子都应当有糖吃。其实这是一种心理上奖励机制的延续：努力工作和学习，然后在物质上不断地奖励自己。人活着就是为了不停地超越自己，当你在人生RPG的过程中，从“初窥门径”升级到“豁然贯通”时，或许会突然发现：一不留神就全机种制霸了。

湖一倒PLAYer

不要命与不要脸



player@gamepro.com.cn

很久没看中国足球了，谁知道随便看一场就是喜剧片，比分7：0，射门次数39：4，角球21：0。说实话，这数据我在实况里虐待一星的电脑都搞不出来，再联想一下中国足球信誓旦旦地喊着联赛打假的口号，真是让人笑掉了下巴，可谓“不要命的也怕不要脸的”。

一直传说的生化4移植终于尘埃落定，CAPCOM倒是一不做二不休，不但移植PS2，连XBOX也跟着沾光。这个结果倒也不算意外，想想看远的有维罗尼卡事件，近的有红侠乔伊的移植，CAPCOM这种把戏也不是一次两次了。不过，想来CAPCOM的倒戈也是有难言之隐吧，在金钱与义气之间进行选择真的是相当困难啊，更何况是救命钱，不要命与不要脸之间总要避重就轻地选一个吧，至于哪个重哪个轻，那就是见仁见智喽。

最近好游戏太多，有玩不过来的危险，希望大家不要错过以下作品《侠盗车手：圣安德列斯》《波斯王子2》《合金装备3》以及GBA上的《合金弹头》和《萨尔达传说：缩小帽》。

海盗Spike

十一月游戏心情



Spike@gamepro.com.cn

如同往年一样，游戏的发售旺季都是在十一月开始，《侠盗车手：圣安德列斯》、《皇牌空战5》、《合金装备3》等等大作都纷纷粉墨登场。到底先玩哪个还真是一个让人不好选择的题目。

许久没有和人在CS中奋勇拼杀了，突然拿起象《Kill ZONE》这样的FPS游戏来感觉已经是力不从心了……

这个月里最让人大跌眼镜的游戏非《The Getaway：Black Monday》莫属了，和它的前作相比《The Getaway：Black Monday》简直就像是《The Getaway》的前作。

最近KONAMI推出了以《实况8》为蓝本的《胜利十一人8 亚洲冠军杯》，国内的足球游戏Fans们终于可以体会到一把由外人为我们带来的"中糙联赛"了。

CAPCOM曾几何时还信誓旦旦的要将《生化危机4》献给NGC…… 可是在这个No Money No Good时代，谁会甘心情愿的去干赔本赚吆喝的蠢事呢。有人说CAPCOM是个狡猾的骗子，也有人说CAPCOM是弃暗投明……

熊猫儿Tamala

攻略：Tamala Tale



tamala@gamepro.com.cn

Gamepro坐落在FH大厦的10层，沿途都有保安把守，进门后向左拐乘坐电梯可以直达，如果想增加经验值可沿楼梯上爬。注意到达后要补血。

GamePro 由若干隔断分割，在大门口由LV68的瓦尔基里守卫，冰/火双重属性。和她对话，如果你客气殷勤些，她会让你向右直接进入Gamepro营地；如果不客气，她会和你开战，剧情安排你会输掉（如果使用了秘籍锁血此时要关闭），同时她告诉你向左，如果为了升级，可以故意选择向右进入。

Pro大门左侧放有2台PS2和1台XBOX，你可以在此和NPC对战实况足球。胜出可以让MP补满。此地NPC会随机出现。

左侧由内务部和美编部和财政部构成，向南依次将挑战LV76的圣布瑞吉特（风属性），LV78的梅塔特隆（土属性），和LV81的阿娜特（水属性），小心应对。同时还会遇到Big Boss，剧情会安排你顺利通过Big Boss。注意此处有几处支线任务：

● Big Boss的边上有云游商人，不定期出现。这里可以购买到"万能钥匙"，万能钥匙可以打开宝箱。

● 财政部内搜索可以捡到零钱。

● Big Boss对面的通道内有"网络控制室"，进入后可以找到NPC"宽带维修员"，他会给你道具"网线钳"。

从这个通道向东，是"宣传科"的大门，但是现在还不能进去，视情况这里会随机触发战斗，建议快速通过。转向北后要通过GameStar的营地，这里也会有支线任务。

小白的心愿：小白会向你哭诉她的原装手办被"山丘之王"Beelzebub抢走了，请你去取回。向北会遇到Beelzebub，但是他正在和"游狼"和"ADD"打魔兽争霸，不会理睬你。用"网线钳"剪断网线，Beelzebub会大怒，随即触发战斗。注意Beelzebub的"地震"和"飞锤"魔法，如果你在"宣传科"门口和"真的汉子"交手过并打败他，他会加入你方阵营帮助你。击败Beelzebub可以拿回"小白的手办"。回到小白处，小白会给你"DOAU秘籍"。

向前走，还可以遇到ADD和游狼，和他们对话，会听到一段喋喋不休的实况经验谈，遇到选择客气还是不客气的地方，记住要交叉选择，也就是无论前一次是"客气"还是"不客气"，下一次都是相反地反应。回答后，他们会交给你"ACMILAN"道具和"百分百铲球"两项特技。

现在满足条件可进入GAMEPRO本部，本部的门口是由LV90级的夜露死苦镇守，和他对话会引发第一个任务。首先是一场战斗，夜露死苦要求测试你的等级，注意他凶猛的攻击方式。尽量闪避，几次进攻后他会力竭喘息，趁此进攻。击败夜露死苦后，可以再次和他对话，把"DOAU秘籍"交给他，他会给你"炒肝的秘密地图"。

向前走，转向东，这边依次是 胡一倒、TAMLA、吸血鬼小夜、和托马斯、重金属和JET。先和吸血鬼小夜对话，她会告诉你重金属拖欠稿子，希望你能找他催催，和重金属对话，重金属会告诉你他的"Metalica专辑"丢掉了，他没有灵感写作。回到宣传科，用"万能钥匙"打开大门，和LV98级的"伪摇滚明星"战斗，击败他获得"Metalica专辑"。把专辑交给重金属，重金属会带你找到JET，而此时JET不会理你，继续和重金属对话，当说到"某地炒肝好吃"时，JET会出来抢夺你的地图，注意JET的魔法"流氓解说"，这是本作唯一无视防御的魔法，随时补血，打几次迅速闪开，如此一直将JET磨死。然后和JET对话，他会提出用"最终之章"和你交换，对他不客气些就可以过关。

此后还有隐藏BOSS 阿尔，我们下次再讲。



编读往来

这个冬天似乎格外温暖，每当编辑部里忙碌的时候总是忘记看眼窗外是何天气，待到一出大门已是夜幕降临，北京的夜还真是来的特别快呀。所以，让我们放下所有的事情，忘记日夜的变换，一起来玩《合金3》吧，来一起进入Snake Eater的世界~

露露：小夜，不要刻意帮KONAMI做广告……

小夜：（笑咪咪）哦哦，大家要来玩合金哦！~~

露露：我说那个啥……

小夜：嗯嗯，大家不要错过这个大作啊！~

露露：你到底有没有听我在说话？（呜呜）

Q：如果光盘里再加入一些XBOX游戏的视频攻略就再好不过了。

山西太原 关音杰

露露：嗯、嗯，这个其实我们早就考虑过了，这期就先为大家献上《死或生：终极版》的先头攻略，嘿嘿嘿~

小夜：喂……你有没有想过人家也许不玩格斗游戏呀……什么都来点吧，嘿嘿！

Q：封面希望能做的更华丽和醒目一点。尽量选热门游戏刊登可以引导我们的购买，多增加栏目互动。

四川江油 任婧

露露：这……封皮更华丽和醒目一些……？只要美编那边不和我火并就行呀，哈哈^o^

小夜：我们会坚持将最新最有趣的游戏推荐给大家，不但是热门的也会是全方位的哦！~

Q：请将书中的游戏截图做得精美些，不要粗制滥造啊。

四川广汉 邓继翔

小夜：这个嘛……露露，你上来给解释一下。

露露：咳、咳，这位读者朋友你好，



图/水果包子

其实是这样的……嗯……其实今天天气不错呀，哈哈~

小夜：咦？我记得这附近的确是有一把闲置的裁纸刀的……

露露：咳、没问题，这个我们会和投稿人们商谈解决的！（双眼灿灿状）

Q：贵刊图文均不错，就是错别字太多。

贵州贵阳 敬杰

小夜：欢迎大家跟我们一起捉虫，争取多抓几个变形虫来培养……（某款虫虫育成游戏的后遗症）

露露：嗯、嗯！谢谢你的提醒，我们一定加大严打的力度，对待它们就象秋风扫落叶。

Q：说句心里话，我看过11期的杂志后觉得很感动，我不清楚这种感动来自哪里，但是真的很感谢你们为广大玩家所付出的辛苦劳动，我很赞同11月里一位朋友给电玩帮的意见，我比较厌恶日本的东西，喜欢欧美的魔幻经典和美式的个人英雄主义，我也希望电玩帮可以给人感觉更美式一些。现在的封面设计就很不错，比较喜欢。此外我也很喜欢每期的游戏上市日期表，很有风格和味道，希望保持，对了，还有每期的"游戏宝贝"，希望这个栏目里可以多聊聊她们生活中的游戏故事。

我希望增加电玩帮的页数，另外加大"编读往来"的页面吧，让电玩帮不光在资讯和攻略方面做精，而且更能成为玩家之间交流的书面平台，虽然网络很快捷、方便，但是落在字面上的文字更能让人感动和珍惜。

北京 纯白记忆

小夜：看来还是有人喜欢我和露露的呀（泪），偶也混水摸鱼的强烈要求增加篇幅！~~PS：偶不是男生，所以杂志上的那某照片里不是偶哦。

露露：唉……为什么你会觉得那张照片有可能是我呢？难道，你不认为照片里的人有点儿像周润发吗？^o^

参与11月活动的获奖读者名单

随机获得《恶魔猎人2》或《胜利十一人7》光盘一张

姓名	地区
任婧	江油
纯白记忆	北京
邓继翔	广汉
孔全军	沈阳
刘越	长沙
张震宇	西安
唐展	长沙
葛福民	成都
薛俊星	深圳
李杰	重庆
姚希	北京
王晓宁	武汉
王蓉	南京
谢志东	沈阳
尹航	北京
周爱玲	襄樊
李丽	苏州
刘文杰	天津
谭欣	上海
陈昊	承德
吴涛	北京
张丽	秦皇岛
刘玉龙	上海
袁友青	江苏
陈勇	大连

ESPRIT全浴巾套装

姓名	地区
关音杰	太原
敬杰	贵阳
张乐	大连
刘阳	呼和浩特
王容	绵阳
孙海玲	杭州
宋慧	海口
石敏新	甘肃
薛维燕	长春
王欣	长沙
邓宏	江苏
张永花	湘潭
刘光凯	南宁
马建军	辽阳
胡浩文	天津
潘月	云南
赵侠	西安
江海	大庆
王玉霞	北京
蒋东民	四川
夏文冰	厦门
孙美燕	兰州
兰其云	无锡

划时代多媒体娱乐手机N-Gage QD发售



（2004年11月18日，北京）国内游戏玩家期待多时的N-Gage QD终于在国内上市。为凸显"多媒体娱乐"概念，诺基亚大中国区多媒体业务部销售和渠道发展副总裁黄伽卫甚至以时下热门的cosplay装扮出场新闻发布会，热情洋溢地宣布："N-Gage QD将为中国市场培育更多的手机游戏玩家，从而推动中国手机游戏市场的发展与成熟。"

在游戏玩家的眼中，N-Gage QD是一款真正为移动游戏设计、震撼整个游戏世界的游戏手机。它拥有专为游戏操作优化的布局设计、游戏快捷键和明亮的屏幕，特别配备游戏卡热插拔功能，支持通过GRPS或蓝牙无线连接的多人互联游戏，随机配备64MB存储卡。1070毫安的BL-6C锂电池为游戏玩家提供了更加耐久的电力支持。



正式上市的N-Gage QD简体中文版随机捆绑了三款各具特色的游戏，为用户带来了超乎想像的游戏乐趣。"地狱镇魂歌"、"金属咆哮II"和"传奇世界"移动版，这三款游戏均出自国内顶级游戏开发商之手。

"与开发伙伴紧密合作是我们的策略之一"，黄伽卫明白表示了对开发伙伴的重视。携手推动游戏开发，丰富游戏种类是N-Gage QD在国内市场赢得成功表现的重要前提。黄伽卫的认识得到了数位红首席执行官兼盛大无线内容部总监吴刚的积极回应。

吴刚说："正是因为清晰地看到了移动行业与游戏业日益融合的发展趋势，早在三四年前我们就已与这一潮流的引领者诺基亚携手，以共同推动国内手机游戏市场的发展。双方的合作就像是一场乐趣盎然的游戏体验，而且是一场互联互通的多玩家游戏体验，远比单机游戏更有乐趣，也更有成效。此次N-Gage专有游戏'地狱镇魂歌'，以及经典网络游戏'传奇世界'移动Java版的推出，标志着双方合作的进一步深入。"

"地狱镇魂歌"、"金属咆哮II"和"传奇世界"移动版分别是N-Gage游戏、Symbian游戏和移动Java游戏的代表。为什么精心选择这三款游戏作为随机捆绑游戏？黄伽卫的解释是："用户群体的扩展也是我们的考虑方向。N-Gage QD的游戏既包括经典游戏大作在手机上的移植版本，也包括易上手的、大众化的游戏。游戏玩家和普通手机用户可以各取所需，从N-Gage QD中获得同样的乐趣。"

N-Gage QD能够支持多类别游戏的原因在于，它是一款基于Series 60平台的智能手机，拥有强大的扩展空间和丰富的智能手机功能。例如，用户可以借助GPRS功能，直接登陆N-Gage游戏下载专区，免费下载精品Java游戏。

丰富的智能手机功能还为N-Gage QD的用户带来了音乐、影像等全方位多媒体服务。N-Gage QD内置多部电子图书，并支持电子图书的下载和安装。它还内置了移动QQ，支持QQ秀。MMC卡中预装MP3 Go软件，随机附赠的CD光盘中还预装了Realone Player播放器。

此外，N-Gage QD还支持XHTML浏览、彩信和电子邮件收发、个人信息管理等智能功能。

随N-Gage QD同时上市的还有多款可选购游戏卡，包括大名鼎鼎的"重磅炸弹"级游戏如"古墓丽影"、"FIFA足球2004"、"SonicN超音鼠"、"世嘉越野冠军赛"等。

附录：N-Gage QD主要功能列表

出色的游戏功能

专为游戏操作优化的布局设计，轻松进行两手操控

支持N-Gage专有的游戏卡游戏，同时支持标准的Java游戏、Symbian游戏以及其它标准的游戏形式

支持GPRS连接、蓝牙无线连接的多人互联游戏

丰富的娱乐功能

MP3功能

CD光盘中附赠Realone Player播放器

内置多部电子图书，支持电子图书的下载和安装

新版移动QQ，支持QQ秀

齐备的智能手机功能

XHTML浏览

彩信服务、电子邮件

Series 60平台

个人信息管理

其他功能

手机画面截屏

MIDI、和弦铃声和游戏声效

话音记录器

随机配备64MB存储卡

N-Gage首发游戏大检阅

地狱镇魂歌（Requiem Of Hell）



- 开发：数位红
- 发行：诺基亚
- 游戏类型：RPG
- 游戏人数：2人
- 发售日期：2004年11月

守护者最终被汲取了大量能量的达鲁突破了最后一道防线。邪恶的力量摧毁了空木岭的土地守护者用尽最后的力量终于暂时的将达鲁封印并将最后的希望寄托在小精灵的肩上。小精灵在空木岭的罪尸中挑选了Troy和Linda中的一人，说服了Troy后，开始了再一次向邪恶力量达鲁抗争的征途。达鲁深藏在地狱的最深层，依赖着龙树汲取着来自人类世界的力量，正在积蓄着力量准备再次的向人类世界发起致命的攻击。Troy在小精灵的引领下在大量地狱生灵的集结攻击下，向着地狱的最深层进发…… 在游戏中，玩家可以扮演琳达或特洛伊，重新对付更加可怕的达鲁。

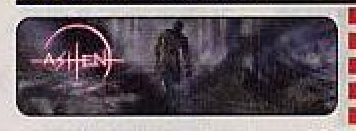
世嘉拉力冠军赛（Sega Rally Championship）



- 开发：世嘉
- 发行：世嘉
- 游戏类型：RAC
- 游戏人数：1人
- 发售日期：已经上市

世嘉越野冠军赛是世界上最流行的赛车游戏之一。现在，有了N-Gage游戏手机，就可以在手掌中体验汽车拉力赛那种惊心动魄的震撼感觉了。游戏备有8款真实车型供玩家选择，玩家还可以选择三种不同的游戏模式，挑战模拟世界各地的公路的赛道。细腻的3D图像配合您敏捷的操控，风驰电掣的快感由此爆发！逼真的3D赛道和完全仿真的拉力赛车将让玩家醉心于游戏中。可选的游戏模式有：速度赛、挑战赛和拉力赛。

魔都战将（Ashen）



- 开发：Torus Games
- 发行：诺基亚
- 游戏类型：STH
- 游戏人数：4人蓝牙对战
- 发售日期：2004年11月7日

《魔都战将》是一部超自然恐怖主题的第一人称射击游戏，专为N-Gage平台开发。当七河市被暴风雨席卷、被超自然现象

征服而陷入混乱之中时，雅各布也和其他人一样，陷入了恐惧和绝望之中。当然，雅各布比谁都清楚这场灾难的起因，当其他市民纷纷逃离时，他必须重返七河市，设法拯救它。他的姐姐还呆在这几乎已毁灭的城市中，雅各布有理由相信她就是这场灾难的主谋，因为她曾警告过雅各布这一切……

FIFA足球2004（FIFA Soccer 2004）



- 开发：Torus Games
- 发行：电子艺界
- 游戏类型：SPG
- 游戏人数：2人
- 发布时间 电子艺界
- 发售日期：已经上市

对于那些希望得到官方证书、完整游戏模式以及栩栩如生的游戏体验的真正足球迷而言，《FIFA足球2004》无疑是最完善、最逼真的足球游戏了。其动作按照高水平球员的表现设计，角色的反应更加灵敏。通过蓝牙无线技术，您可以在N-Gage QD游戏手机上与好友在《FIFA足球2004》中一较高低。它摆脱了线缆的束缚，带给玩家的只是多人游戏的无穷乐趣！让人身临其境的赛场氛围，基于现实比赛的场景，绝对的真实性以及业界领先的游戏方式，《FIFA足球2004》是足球游戏中真正的王者。

古墓丽影（TOMB RAIDER）



- 开发：Core Design
- 发行：Eidos Interactive
- 游戏类型：ACT
- 游戏人数：1人
- 发售日期：已经上市

能在手掌中玩《古墓丽影》，夫复何求？这是一部集击毙怪物、探险、解迷为一体的经典动作游戏，讲述劳拉在寻找亚特兰提斯岛的遗迹 Scion 过程中发生的故事。游戏总共15关（分别发生在南美、希腊、埃及和亚特兰提斯岛），为全3D图像，虽然它运行于掌上设备，却是迄今为止推出的最好的《古墓丽影》手提版游戏。玩家还可以下载《Assault Course》（突击训练场），跟朋友的鬼魅影像比赛，看谁技高一筹。

超音鼠（SONIC N）



- 开发：Sonic Team
- 发行：世嘉
- 游戏类型：A-RPG
- 游戏人数：1人
- 发售日期：已经上市

超音鼠，这只"蓝旋风"是众多游戏玩家心中不灭的宠物。在这款闪电般快速的动作游戏中，玩家们要扮演超音鼠及其朋友们Tails、Knuckles和Amy，通过五个区，每个区分成两幕。游戏过程中，要不停收集圆环，避开陷阱和敌人，力争拿到Chaos Emerald，粉碎Eggman博士的邪恶阴谋。玩家所扮演的每个角色都有不同的能力，这会让玩家们享受到不同的游戏乐趣。现在，有了诺基亚N-Gage游戏手机，终于可以掌中玩味《超音鼠》这款经典的游戏了。

混乱大冒险（Pandemonium）



- 开发：Crystal Dynamics/Ideaworks3D
- 发行：Eidos Interactive
- 游戏类型：RPG
- 游戏人数：2人
- 发售日期：已经上市

这是一款出色的3D动作游戏，一旦上手，玩家们很快就会沉浸到它营造的美丽的魔法世界当中。该游戏共11关，要带领魔法师Nikki和她古怪的伙伴Fargus和Sid通过中世纪时的城市Lyr。《混乱大冒险》中那异想天开的幽默定会让玩家们捧腹大笑。

传奇世界移动版



- 开发：数位红
- 发行：盛大网络
- 游戏类型：RPG
- 游戏人数：在线游戏
- 发售日期：已经上市

传奇世界是盛大网络公司开发的网络游戏，目前是中国网游市场的顶级游戏，玩家超过千万。移动java版的传奇世界将通过与N-gage QD捆绑免费赠送的方式第一次和用户见面。玩家可以将在移动版本游戏中打到的宝物上传到自己在PC传奇世界的游戏账号中，从而第一次实现网游的移动版本与PC版本的互动。

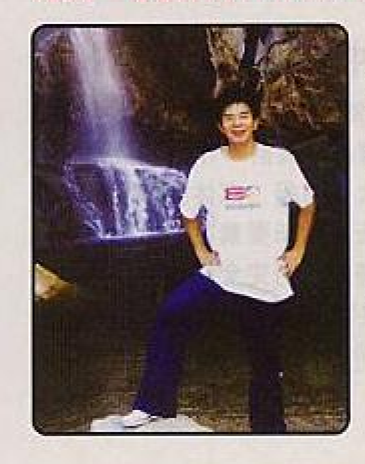
金属咆哮II（METAL BLUSTER II）



- 开发：Pocket Studio
- 游戏类型：ACT/STH
- 游戏人数：1人
- 发售日期：已经上市

一款超级过瘾的Symbian游戏：未来世纪的地球领土之争，联邦防务精英克劳恩在炮火中与强敌智与勇的较量！金属咆哮II在紧迫的硝烟战场将为你展开华丽的重装机甲大战，流畅的8方向移动和16方向射击，多装备多场景，超爽体验的经典射击游戏！

玩家一句话点评N-GAGE QD



姓名：孙大乐
网名：SPREWELL
游戏年龄：20年

为什么喜欢N-GAGE QD：
无时无刻、随时随地的游戏。



姓名：刘楠
网名：芥末轰炸机
游戏年龄：12年

为什么喜欢N-GAGE QD：
功能强大，支持的游戏多，外型也不错。



姓名：王静
网名：保密
游戏年龄：有几年了。

为什么喜欢N-GAGE QD：
除了基本的手机功能，娱乐性强。



姓名：李明
网名：Cappuccino
游戏年龄：16年

为什么喜欢N-GAGE QD：
时尚外型与完美功能。

特别企划

VF战士2狂想曲

自从《VF2》降临到游戏界以来，已经经过了正好10个年头了。如今，该作品重新登陆PS2平台，可见魅力其依旧不减，而业界焦点也再次挪到了“VF之父”铃木裕先生身上。





是否还记得10年前的冲击感？

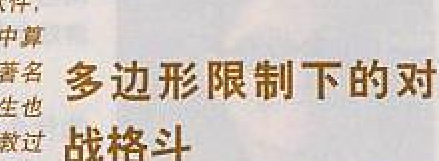
初代《VF》与玩家见面后的第二年，也就是1994年，《VF2》闪电登场。在当时来讲可谓是打破前一作的游戏理念和常识的上乘作品，无论是宣传用的大量海报、媒体上使用的冲击性画面，还是游戏本身的平衡性，所有的新要素将当时的格斗玩家一网打尽。SEGA AGES今次再次将之进行完全移植也并不是什么另人大感意外的事。而现在已经是SEGA公司执行委员的铃木裕先生，再次举起手柄感受自己这款10年前的作品，相信依旧是感慨颇多吧。

Virtua Fighter 2 INTERVIEW

作为3D格斗游戏来讲，《VF2》可谓先期作品中最成功的一作，它的影响力和技术含金量要超越当时所有的同类作品，从而一时带动了3D格斗游戏的发展方向。而该作品的创始人，铃木裕先生也在游戏发售10年后再次因其影响而坐在了记者对面，而当初很多作为商业机密而没有被披露的信息现在也成了可以拿出来大侃特侃的话题。



图为上半身赤裸的的AKIRA，该图出自著名插画家寺田克也先生笔下，当时是使用一种叫Macintosh的绘图软件，在当时日本的画家中算是领导技术潮流。著名的漫画家鸟山明先生也曾经向寺田先生请教过该绘图软件的使用方法。



多边形限制下的对战格斗

——首先能请您谈一谈关于初代《VF》发售时候的事吗？

铃木 大学时代开始，我就一直在学习有关3D的制作，2D游戏时代的时候也曾经制作过类似《HANG-ON》和《AFTER BURNER》这样的拟3D类游戏。第一次制作的3D游戏是《VR赛车》，不过当时还是希望能将多边形技术运用到人体上来，因为人体从来没有在之前的游戏中出现过。

Virtua Fighter 2

● SEGA ● 10月14日 ● 2625日元 ● 1～2人 ● 面向12岁以上玩家

SEGA AGES 2500系列，是SEGA公司将过去的名作利用现在的技术进行再次移植的游戏发售计划。具体内容就是将当时的街机版本完全再现到现在的家用机上，保持当时游戏的原有风貌以及游戏系统。最值得一提的是游戏的动作，完全按照秒间57.5祯（官方数据）完全再现，相信游戏感觉会跟当时完全一样吧。当然SEGA也将现在的游戏升级改良为“VER.2.1”，不过玩家依旧可以在OPTION中将游戏版本改回到“VER.2.0”。在游戏中，段位认定模式，水银人的使用等要素依旧保留。



游戏中的场地和合成画面在移植后完全在现



作为游戏特典，游戏中还收录了当时SEGA SATURN版的音乐，可供替换。

——当时是受到《街霸2》等格斗游戏风潮的影响吗？

铃木 与其说受到影响，不如说是想将游戏中表示的角色数降到最少。比如说如果制作一名相扑选手，为了体现特点就需要很多圆型多边形构造，篮球游戏的话需要描绘10人、足球游戏22人、橄榄球是30人，人数本身虽然不是最大的困难，但是当时的机能根本带不动。所以将制作对象设定为1对1的格斗游戏是必然结果，这样的制作也是3D发展的一个过程。当时，在结束《VF》而转向《VF2》制作的时候，我们主要进行了2方面的改动，第一是在花了更大的心思对角色进行肌理描绘，还有一个是在制作《VF》时，角色动作花去了我们很多的时间，为了保证生产效率是否要进行改进。



寺田克也与《VF2》

若谈到《VF2》初期阶段的角色设定，寺田克也先生则功不可没。在完成了《VF》的角色画像之后，继续接受了有关《VF2》的角色设定。当然，对于角色构造和纹理贴图都有技术突破的《VF2》来说，鲜明、明确的角色设定显得相当重要。

事过境迁，当初一些被相当保密的资料现在也可以在媒体上与玩家见面了，而寺田先生和其他工作人员当时留在资料上的文字还相当清晰。在当时，大家进行的工作只有一项，那就是将寺田先生的角色设定在工作人员可能达到的程度上完全体现出来。最后留下来的，则是今天我们看到的这十名角色形象，而最初的设定稿也成为了角色选择画面的图象。



最初的结成晶

相当早期设定下的晶，眉毛挑得相当高，跟现在的设定区别甚远。

摘下头巾的影丸

《VF2》中影丸如果连续胜出20场的话会将头巾摘下，左侧脸部上的伤痕清晰可见。



左边是最早的美工宣传画，与游戏中的印象有相当的出入。而下方的最终完成版则在当时SS版游戏发售时成为了封皮。

登场角色&美工

纹理贴图技术得到了军事相关企业的帮助

业务用回路为当时的军事用产品

铃木　当时的纹理贴图技术并不成熟，而这项技术运用最多的，是美国方面军事相关的企业。比如人造卫星上送回的信息可以借助该技术绘制3D地图，还有就是战斗机操作方面，模拟演练时也会用到该技术。当时该技术的佼佼者，是美国的Lockheed Marietta公司（与Lockheed Corporation公司合并后，现在名为Lockheed Martin公司），在对苏联的冷战结束后，这种技术也渐渐脱离军事，开始向民用企业转化发展，SEGA公司正好赶上这样一个好时机，原本相当昂贵的军用集成回路也只不过是一般商业产品的价格，这对当时纹理贴图技术的发展起到了相当大的作用。不过问题也接踵而来，因为我们当时根本没有能够适应这样回路的贴图技术人员，众多的贴图部分，一个色块只有一种特定的颜色，要使用别的颜色则不得不进行更换，可见当时来将是多么辛苦的工作。

另人苦恼的动作捕捉则交给了机器

——那么另一个课题，也就是动作捕捉问题最后是怎么解决的呢？

铃木　《VF》的制作时期还没有动作捕捉技术，除了手动调整以外没有任何办法。当时也想到究竟将角色动作这一部分交付程序完成呢还是交付设计师完成呢？不过在尝试各种各样的失败后，动作捕捉技术终于出现了。确切地说是在《VF2》刚刚开发的时候。印象中那种系统好象叫“superflow”，在捕捉过程中如果突然出现动作信号中断，那么一起会硬化，被测试人员也会立刻有所反映。要反复调整捕捉球的位置，直到系统能够接收全部捕捉球的信号才可。非常熟练的测试人员可以达到90到100点，而不熟悉的新人可能也就达到30点左右，为了能够接近底线的60到70点，我们几乎在不停地调试。

让新角色的拳法成为玩家选择的重点。

——您能谈谈《VF2》使用螳螂拳和醉拳的新角色吗？

铃木　当时考虑在已有的8名角色中再增添2名新角色，希望他们能带给大家犹





如成龙电影中那种有意思的感觉。其中形意拳是一种模仿动物的拳法，这既是它的特征，又能起到充分的娱乐作用，而且最重要的是大家理解起来会相当容易，除此以外也没有什么选择。

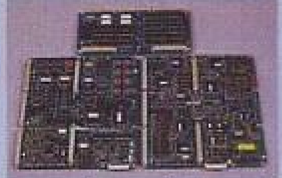
不过，即使有很好的构想但是无法在游戏中将之全部体现出来也是白费的，我们虽然有《VF》中8名角色的基础，但是面对《VF2》的要求来看，依然要从零开始。为了能让自己亲眼目睹武术的魅力，我自己决定去来中国进行取材。

TOPIC

MODEL2 的发售

《VF》使用的基板是SEGA公司早期的MODEL1，而《VF2》发售时就已经是其后继产品MODEL2的时代了。最初登陆在MODEL2的作品，同样是SEGA公司的《梦游美国》。比起MODEL1秒间18万多边形的运算速度，MODEL2那秒间30万的运算几乎可以达成1的倍数，游戏画面当然也要比前期作品好出许多。其实当时《VF》是打算与MODEL2同时发售的，但很可惜其先在MODEL1上完成制作，这也一时成为业界的话题。不过不可否认的是SEGA公司有众多的作品是在MODEL2上一炮走红。

军事用品最终转换成为商业用品



不过在当时来讲，这样的商业用品也要达到90万日元的价格，相当高昂。



贴图与秒间60帧的实现



贴图技术的进化将秒间60帧的画面完全实现，可谓一大飞跃。

“正因为是制作一款游戏，所以更不想草草了事”

TOPIC

独立改造动作捕捉系统

现在来看，动作捕捉系统已经成为了开发游戏中一个不可缺少的环节，但事实上，该系统真正导入游戏制作过程，是从《VF2》正式开始的。原先，该技术主要运用于医学研究方面的，确切地说，捕捉人体动作主要是针对运动医学方面的研究，那时市面上的的动作捕捉系统成品是意大利制作的，到后来SEGA公司投入游戏开发，则是经过自己研究改良制品。下面的图片曾是公司内部资料，现在也可以通过大众媒体公布给读者了。



在《VF》中，动作的胜利姿势是通过动作捕捉完成制作的。

TOPIC

醉拳与螳螂拳的战士

《VF2》中登场的2位新角色——瞬帝与LION。与之前的八位角色稍有不同，相比之下瞬帝与LION的动作非常怪异，操作方面也有一定的难度，很难上手。但相反的，与这类角色对战的时候会产生出不小的心理压力。而且他们是最先导入轴移动概念的角色。



醉拳：瞬帝

最大的特点就是饮酒量的多少会影响到角色的攻击力，插图为寺田克也先生相当早期的作品

螳螂拳：LION

从外表看是一位相当明快的角色，但是其动作非常零碎且诡异，只有他和瞬帝可以随意进行轴移动



为了接触武术家而来到中国

铃木 如果只是八极拳对八极拳的格斗，那我个人会非常高兴，但这就失去了格斗游戏的快乐。对于格斗游戏来说，不同拳法间的相互切磋是不可避免的，然而这些又跟在电视电影里看到的完全不一样，当时周围也不认识可以指导我们的人。赶上这样的情况，所以我决定去进行实地取材。事实上我自己对中国武术也非常尊敬，还有因为是制作一款游戏，所以更不想草草了事，随后便去了中国的少林寺进行取材。说到少林寺，相信给大家的印象都是武术的发祥地，但事实上这里有超过300种以上的拳法类别，也就是说只去一次的话是无法见到所有拳法的。当然，在那里跟很多拳法家进行了长时间的求教，我经常问：如果我这样（伸拳头）的话你要怎样躲，但其实无论怎样的动作大家躲避的方法却都一样，关于点我后来考虑到，可能是因为我本身就用的是比较慢的动作，而事实上慢动作根本就没有躲的必要（笑）。

大家误以为是日本的空手道家来挑战

——听说您在当时取材的时候有受过伤？

铃木 当时并不光是只跟武术家进行求教来着，偶尔也会跟老师们的弟子进行切磋，有一次跟他们对战的时候不小心被踢到了（笑）。不过并不是什么大不了的事罢了。记得刚刚与那里的大家见面时，很多的练习生都好象是要全力上来与我应战一样，因为当时他们以为我是从日本的空手道家，本次是来中国挑战少林拳法的。不过后来，只要我一改变应战拳法，观战的人群中就会发出“哇”一声惊呼，而我更是希望对手能尽可能地全力投入对战，因为惟有这样才能更快地了解拳法，在中国的时候也都是这样想的。



TOPIC

拜会

由于铃木先生自己对八极拳也非常感兴趣，所以才去了八极拳的发祥地：中国河北省的孟村。事实上在出发前，能有怎样的收获连铃木先生本人也不知道，甚至能否遇到真正的八极拳老师也不清楚，但是他表示“去的话一定会感觉到什么”。那个时候孟村恰好属于中国的开放区域，即使是外国人前往也不必费多大周折，也就是在这次的旅行中，铃木先生与到了吴连枝老师。

吴连枝老师是吴式八极拳的第七代宗家（就是掌门的意思），现代正宗八极拳的传人，而且其在孟村的影响力也相当大。在中国的旅行时期，铃木先生受到吴老师的多方照顾，就连被大家所熟知的《莎木》这个游戏也是深受八极拳的影响。

吴老师与铃木先生



通过文献资料得知孟村，并在造访后结识了吴老师。

老师亲手传授拳法，现在吴老师的名气在日本也非常响亮。

中式背景

铃木先生来中国取材后，对中国的风景印象十分深刻。



陈洛的背景场地就是按照上图嵩山少林寺的塔林进行设计的

TOPIC

中国取材后，成果突现。

铃木先生自中国取材归国后，《VF2》的制作方面又较前一作有了相当大的飞跃。除了加入了瞬帝和LION这样使用带有中国特色拳法的角色以外，结成和陈佩还增添了很多架招，角色本身也从而得到了很大的充实，可以说，这一切都是拜中国之行所赐。尤其是结成的外门顶肘，针对对手的上、中、下段攻击有不同的反击模式，使用结成的玩家也可以根据对手的不同状态进行防御反击。此外，取材还给游戏的很多舞台带来了不小的变化，除了先前介绍过的陈洛的场地以外，结成的场地也可称得上是八极之地——孟村的铁狮子。



中国之行使结成的技能大量丰富化

秒间30帧的制作预定突然骤升为60帧

谈到《VF2》开发过程的时候，当时也在开发现场，SEGA AM2所属的片桐先生谈到了帧数问题。

片桐 当初开发《VF2》时，预定为秒间30帧，但后来在制作在MODEL2上的《梦游美国》升为秒间60帧，随后决定也将《VF2》升级到此。事实上，能看着2比1有着本质上的飞跃是一件非常另人兴奋的事。因为制作中的需要，还将动作捕捉系统正式导入开发过程，当时来讲，很多新的尝试都让人兴奋不已，能够待在开发现场，记录这一切的同时还能有着非常高兴的工作经历。

片桐大智

当时相当活跃的"四天王"，AM2所属，专门研究开发格斗游戏的行家。最新作有《VF4FT》。



"那是一个能做自己理想中的游戏，还能有市场的时代。"

SEGA SATURN达到了完全移植的水平

——说到畅销，随后完全移植的SS版也相当畅销呢。

铃木 在将街机版移植到SS版的时候，我们进行了速度提升，还有将画面在可能的情况下进行最适当化的调整。当时的街机基版性能一直都很高，但是面向玩家的家用机性能则远远不足，能够说得上是完全移植，也是拜最适当化的调整所赐。像前几天刚刚发售的那款那样加入众多的新要素，在当时来讲更是不可能。当时用了整整1年的时间调整改进的街机版本，同样使我们花了大约1年的时间才将游戏成功移植到SS版上。不过现在想想，当时那种情况下的游戏平台进行移植，的确差不多要花上将近1年的时间。

——随后，SEGA SATURN版上发售了《VF》的portrait，动画方面也制作了《VF》的TV版动画，可见是相当有人气的作品。

铃木 在游戏中，角色画面的表现会有这样那样的制约。比如贴图限制啊，机能方面等等。这样的话，角色设计师自己的风格就无法在游戏中表达给玩家，所以，我们通过发售portrait这样的方式，来将他们精心设计的角色原案带给大家。这在当时来将，也是玩家相当关注、希望的，能由我们来做实在是太好了。如果当时依旧按部就班的话会不太好，因为对设计者来讲，要给以他们不断追求更好的机会和信心，相反，对于SEGA以及玩家来说，也是一个促进双方的大好机会。

——《Virtua Fighter 2》这款游戏，铃木先生是在怎样的制作主题下进行开发的呢？

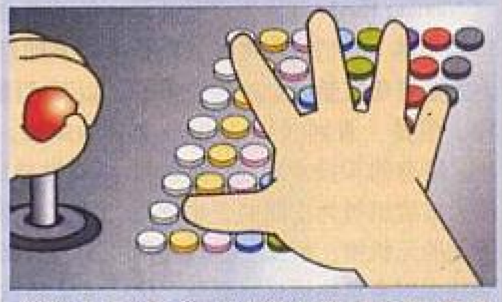
铃木 主要是想通过动作捕捉系统来制作一款3D计时游戏，此外就是希望多边形的表现能够更加柔软化，将《VF》中的人体，在2代中以每秒60帧的形式活动起来。那个时候来讲，对于技术人员是一项非常大的挑战，攻破技术难点的速度犹如龟爬一般。总体来讲，是一个有卖点也有制作难点的时代。提到《VF》这个主题的话，只要攻克想在其上面实现的技术便会有市场，而不用担心其他方面。

TOPIC

64个按钮的Virtua Fighter！？

现在大家接触到的《VF》系列作品，都是三个键的成品，事实上当初铃木先生曾经构想过将《VF》制作成为64个键的格斗游戏。"虽说是64个键，但也不是1个按钮对应一个动作的，而是将之设计成为面积感知的概念，以8×8的排列方式，这样可以把玩家的感觉完全传达给角色。比如希望右上方有什么动作，那么只需要按右上方向的键就可以了（笑），现在想起来还是非常有意思的设定"。

但是，如果当时这样的设定真的延续下来，不知道现在的《VF》作品会发展成什么样子。



虽然1个摇杆配合64个键的《VF》另人难以想象，但突然有种想试试的冲动……

TOPIC

由MODEL2移植到SEGA SATURN

早在1995年3月，SEGA公开了SS版上陈佩跳舞的动作画面，自那以后大概9个月的时间就完成开发，当时来讲开发速度相当快，而那一时间段的开发作品中，还有很多其他也同样受到相当大的关注，在随后的发卖过程中，《VF2》取得了140万张的惊人销量。



完全移植再配以若干新要素，达到了令玩家非常满意的完成度

席卷日本的《VF2》狂潮

为何玩家因《Virtua Fighter》而狂热！？

1993年8月，AM Show上，《Virtua Fighter》作为一般游戏公开与玩家见面，随后，该游戏发展成为一款足以留名历史的强大作品。《VF1》、《VF2》，无论是在当时的街机市场还是家用机市场，都以‘游戏画面由2D向3D转化’为卖点，这也是这场世纪之岚的风眼。

在利用3D多边形技术，也就是VR（virtual reality）假象现实技术制作《VF》以前，其实已经有几款被大家所熟知游戏在市场上流行，比如ATARI公司早在83年出品的《I，ROBOT》，还有NAMCO公司89年出品的《Winning Run》，作为厂商进军3D的利器，它们的面市就好象给游戏业界带来新鲜血液的效果一样，但是，直到《VF》发表为止，所有的3D技术游戏都是以机器人或者机械为主题的，也就是所谓的无机物。相反，若想利用3D技术对有机物进进行刻画，比如人或者其他生物，那么则需要CPU有强大的能力才能够支撑多关节程序运算，在那时来看，拥有这样技术的芯片，属于需要数十亿日元的价格才能购买到的军用产品。

但是，在92年，AM站在了游戏技术水平的顶点，并向业界宣布“我们将利用高科技娱乐技术来将新时代具像化”，随后，“VR开发构想”正式启动。那是一个令SEGA公司整个走向3D化的时代，不久后便诞生了动作捕捉系统（92年），以及将世界带向3DCG格斗的《VF》（93年）。在1993年12月，《VF》的街机版正式发售，给那时风头正劲的以《街霸2》为首的CAPCOM公司出品的系列2D格斗游戏一记猛击，成为了业界眼中强有力的异类存在。游戏中，结成、JACKY等格斗家的细致动作将玩家从原来的那个2D世界完全带领到真正有空间感的舞台上来，还有那种被命中的质量感，仿佛可以角色的痛楚传达到玩家身上来，革新带给玩家的惊喜举不胜举，随后便爆发了针对游戏“2D、3D孰优孰劣”的大讨论。

街机版《VF》带来冲击的1年后，1994年11月，对于《VF》来讲，SEGA发生了一件非常重要的事情，那就是在硬件方面针对对手任天堂而做出的公布自己新家用主机的决定。那个时候的玩家，正处于SFC带来的2D游戏黄金时代末期，一场2D与3D的争斗势必要发生，而SEGA的SS以及随后出现的SONY的PS都配以3D引擎，仿佛宣告着3D时代的来临。而此时，《VF》作为SS发售时的主打游戏而决定移植，当然SEGA也没有让业界失望，从街机向家用机进行的高度完全移植着实让《VF》又在玩家群里火了一把，《VF》的黄金时代到来了，以至于那个充斥时代玩家话题的都是“你的VF几段了？”

从94年开始，SEGA也进入了黄金周期，在《VF》发售以后，SS作为“可以在家玩《VF》的主机”，销售数量曾一度领先PS，更重要的是，玩家更期待《VF》的下一部作品问世。

终于，在94年11月，万众期待的《VF2》与玩家见面了，在新基版上的表现更是不俗，MODEL2上的运算处理将初期设计的风格特点输入映于屏幕之上，秒间60帧的圆滑动作，就连一直坚信2D格斗原理主义者也不得不暗暗赞叹《VF2》的高游戏性。

已经习惯了SS版操作的玩家，又纷纷为了《VF2》奔向街机，一时间，街机厅里从小学生到上班族一字排列在《VF2》前，100日元的硬币向机器内的倾泻从未停止。电视新闻以及专业杂志方面大量报道《VF2》引发的玩家界狂潮，人们已经将《VF》的等级视为全国性质的计量单位。





VIRTUA FIGHTER REMIX

95年6月

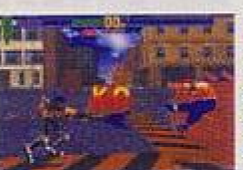
面向亚洲市场发售的战略娱乐用作品，是AM1在ST-V基版上直接开发的街机游戏，与SS上的《VF1》相比，角色的贴图处理有了进一步的提升，被玩家戏称为《VF1.5》，当然后来SS上也进行了移植，角色设定依旧为寺田克也先生。



VIRTUA FIGHTER KIDS

96年7月26日

一时间成为了《VF》FANS的话题，电视中的广告也以KID（孩子）作为主题，SS版《VF2》中的全部角色都成为2头身的Q版可爱任务，而且喜怒哀乐等表情跃然脸上，可谓一改《VF》严肃的风格，多段连击也使玩家大为满足。



FIGHTERS MEGAMIX

96年12月21日

AM2将《VF》发售以后的的所有SEGA出品3D格斗游戏的角色共同融入这款作品，算起来一共有人气角色28名，犹如一款3D格斗游戏的盛典，另外，游戏中丰富的游戏模式，众多的隐藏角色，也将家庭用格斗游戏的要素推至一个新领域。



当时的SEGA AM2，已经成为了游戏界先进开发技术的代表，作为SEGA公司的一份子，当然也投入到了SS上众多游戏的开发中去，配以强大的SS游戏开发平台（SS的3D游戏开发工具被称为SFG。）而AM2自己研发的游戏向SS移植时，也是自己独立进行的，与同时期的其他游戏进行比较，有着更多的独特风格，例如《梦游美国》和《VR战警》。

VIRTUA FIGHTER 2 HISTORY



Update to “Version 2.1”

集合3D游戏顶点要素的超平衡格斗游戏

在AM专属游戏厅内运营的新型对战游戏机，使用新型软件，在制作过程中对游戏的平衡性进行了调整，被玩家称为“VF2.1”。在人与人对战的情况下进行了很多改良，比如取消了连续急速后退等消极战术，使得游戏的人气度再次上升。



Hiding Features of “VF2”

针对《VF2》增加隐藏技

将《VF1》的铁山投等技能复活，还增添了其他隐藏技能，可以说是丰富化的《VF2》。不过，如果有意与对手打成平手，比如无伤害的情况下将时间耗没，这样双方会同时出现胜利姿势，这一BUG成为当时游戏玩家的一大谈论。



SEGA AM2 R&D DEPT.2#

AM2 研

正式名称为SEGA第二娱乐游戏研究开发部，在不断追求高CG质量的同时也肩负着软件研发等任务，90年代时，博得了众多游戏玩家的青睐，说到其他的关联作品，还有被大家所熟知的《莎木》。



在《VF2》发表后，在玩家群中引发了巨大的轰动，时间之长范围之大是其他游戏所远远不及的，尤其是在玩家群中展开的信息交换，无论任何一款游戏被攻略时都无法产生如此大的连动效应，网络上随处可见角色的连续技，每每有新连续技被研究发现便会展开激烈的讨论，游戏厅更是玩家切磋交流的好场所，经常可以看到成群结队地不断进行理论和实践。



事实上，在玩家和业界内还有着很多有关《VF2》的典故，也许是因为牵扯到商业机密的关系，一些不为人知，一些则流传得很广并接受着各种版本的演义……





“VF四天王”

这是当时《VF2》还在开发时候的事，AM2内当时有4位水平非常高的制作人，某电玩专门刊物为了访谈版块的取材来到SEGA公司内，但当时来讲，公开这“四天王”的真面目是不被SEGA公司允许的，于是，那本杂志就有了“那就选四名有四天王感觉的角色当封面吧”，其中片桐先生被描绘成为了“四天王陈洛”（是真的）







以这些CG作品全部是由极高水平的多边形制作出来的，老玩家一眼就可以看出，这是当初《VF3》发售时SEGA官方所用的宣传画面。音乐特典方面，《DANCING SHADOWS》中大概有5位角色的背景音被收录其中。而《水银人》篇也是相当具有吸引力的特典之一。



CG PORTRAIT Vol.1～10

伴随着《VF2》的大人气热卖，利用高等多边形水平制作出来的角色CG也分别以人物志的形式与玩家见面。其中的设定，比如眼睛、嘴以及头发等设定被延续到随后的《VF3》中。

Portrait

展开暗示《VF3》的宣传攻势

任何一名玩家都希望第一时间看到3D多边形技术下诞生的高质量游戏，都希望被最尖端的制作技术带领到一个能100%投入的游戏当中去，《VF2》将以上两点感触该给了玩家，而《VF》从1到2的飞跃又让玩家叹为观止。所以当大家在逐个发售的CG PORTRAIT中不断看到新形象时，种种对《VF3》的推测伴随着期待在玩家中迅速展开，SEGA的宣传手段可见一斑。



VIRTUA FIGHTER for TV ANIMATION

动画TV版《VIRTUA FIGHTER》　95年10月9日

每一话结束，都会由出演陈洛的声优千叶繁先生对必杀进行解说（很有《北斗之拳》的风格），独特的风格也引来了VFFANS的褒贬不一，但仿佛收视率还比较另人满意，最后又延长了三个月的播放时间。

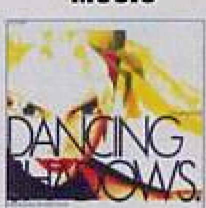
COMIC



《VIRTUA FIGHTER 1》

与之前所有媒体上出现的作品都有不同，当时很多出版社也将《VF》漫画化，但现都已经绝版，而持有漫画的玩家则在收藏方面会比其他人略高一筹。

MUSIC



《DANCING SHADOWS》

铃木先生负责监督，属于一款资料篇性质的作品，除了CG和各种设定外还有一些角色的背景音乐，当然作词作曲方面都有新的变化，其中还收录了两收SEGAKARA（SEGA公司专属的卡啦OK部门）的作品。

VIDEO



《WHEEL OF FORTUNE》

请众多名玩家进行监督修改，收录了他们精心研究过切非常带有个人风格的角色连击技，属于攻略性质的出版物。该系列以角色为单位总共出了10卷，当然除此以外还有很多其他的VIDEO攻略。

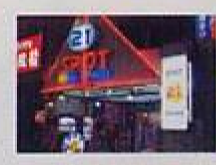


Mediamix

在全国各地掀起的《VF2》的人气，也漫延到了其它各种媒介。周刊PLAYBOY刊登了对铃木裕先生的访谈，周刊少年杂志也集中连载了有关VF制作的秘语。电视动画开始放映，各种周边的玩具设备也开始不断的发售。

VF黄金时代的90年代

1993年9月	AM SHOW初次公开《VF2》
1993年12月	《VF2》决定移植到SS上
1994年6月	SS版的《VF1》发售
1994年12月	《VF2》街机版全国运营开始，引起巨大轰动。
1995年1月	全国VF大会——VF Championship召开
1995年3月	结成包含三段的指令公开
1995年5月	SS版新OS发售
1995年5月	SS版《VF2陈佩演技》公开
1995年6月	ST-V版《VF Remix》全国运营开始
1995年7月	在TOY SHOW上公布了SS版《VF2》的预告动画
1995年7月	土星版《VF Remix》发售
1995年9月	由2向2.1进行升级
1995年9月	新式游戏筐体进入全国市场
1995年10月	动画TV版开始播放
1995年10月	SS版《CG PORTRAIT》发售
1995年12月	SS版《VF2》发售
1995年12月	AM2正式发售OfficialCalendar



GAME SPOT 21

新宿西口

因为云集了众多VF高手，成为VFFANS乐园而变得众人皆知。在这里，除了与其他玩家切磋以外，场外交流也成了相当吸引人的地方。甚至还设有专门的微型观众席。此外拥有同样人气的地方还有通常被称为蟹スポ的新宿运动中心以及町田アテナ等地方。



VF Championship

云集全国VF高手的VF祭典，惟有强者胜出！

与其他格斗游戏相比，《VF》的对战大赛数量之多可见一斑，在这其中，既包括街机上的1和2，也包括家用机SS上的作品。众多类型的比赛都是在95年才展开的，第一回的优胜者是一位ID为检JEFFRY的玩家。



VF IRONMANS

VF铁人

《VF》引起巨大的轰动以后，相当出色的玩家自然也就成了大家关注的焦点。大家憧憬的已经并不是手握摇杆酣战的"人"，而是凭借自己实力而取得VF铁人称号的"铁人"！全国各地的100位铁人参加的比赛被成为百人组手，他们已然成为了其他的偶像。



Real

《VF2》影响下的现实世界

以VR技术，也就是被称为幻想现实技术开发的《VF2》，却在很大一部分情况下，成为游戏史上对现实生活影响最大的一款游戏。自从有了类似"最近新宿出了个很厉害的JACKY"，到最后演变成"目前东北方的布莱安特兄妹人气极度上升中"这样有明显地域倾向性的感情授入，甚至还有"听说中国人战VF很有一套"这样国际间的信息流传。



VIRTUA FIGHTER 2 for SEGASATURN

SS版《VF2》　95年12月1日

在SS的游戏中，无论是技术方面，还是谈资和历史方面都是不可缺少的角色。就当时来讲，能够将街机的画面完全移植到家用机上来，表明AM2对游戏技术的把握，以及对SS本身把握的程度达到相当高的程度。



BEEP！MEGADRIVE

这是SEGA的专属杂志，自从94年5月开始发卖以来，一直从SEGA AM2方面获取有关《VF》系列作品的新信息，无论是未曾公开的资料还是制作人员的新信息，如果说这是一本AM2的专属杂志也不为过。



SEGA SATURN MAGAZINE

其中的SEGA AM2专栏使得杂志在那时相当畅销，其一直刊登有关在中国取材以及《VF》的其他关联情报，还主要针对SS的开发进行报道，是SEGAFANS每月必读的刊物。



SegaSaturn

超越街机与家用机之间的障碍

《VF2》在SEGA与SONY进行次时代战争的战役中起着重大的作用。传闻当时的PS阵营老大山丸茂雄先生曾经在看过SS上的《VF》以后说出了"这游戏体现的就是3D的全部优点"，于是大大加强了PS的3D表现能力，如此看来，现在这个3D称霸的游戏界，完全是拜当时的《VF》所赐。

○○○AKIRA（地名+角色名）

为什么那些高手都有一个简单明了的代号呢？事实上这要追述到《VF》刚刚盛行起来的时候，那时的玩家在连胜十局左右以后，周围的看客就会有增多，其战绩难免会被大家相互传诵，而称呼也大多相似，比如"池袋出了个超强的SARAH"，随后会演化成"那个池袋的SARAH"，最后成为"池袋SARAH"，简单明了言简意赅，而这简单的意思组合已经深深浸透到《VF》文化中去了，也成为《VF》玩家的勋章。

《VF》用语解说

每个格斗游戏都有着属于自己的特殊用语，这些用语一般也都是从切磋中产生并被简化的，只有深入了解这个游戏以后才能明白词语意思。在《VF》文化中，包括画面上出现的信息，或者摇杆输入的不同方法等等，这些同样也产生出了众多的简单用语，比如岐阜连击、千本拳、自动2择、常盘线special、下P、台湾step、ETC……

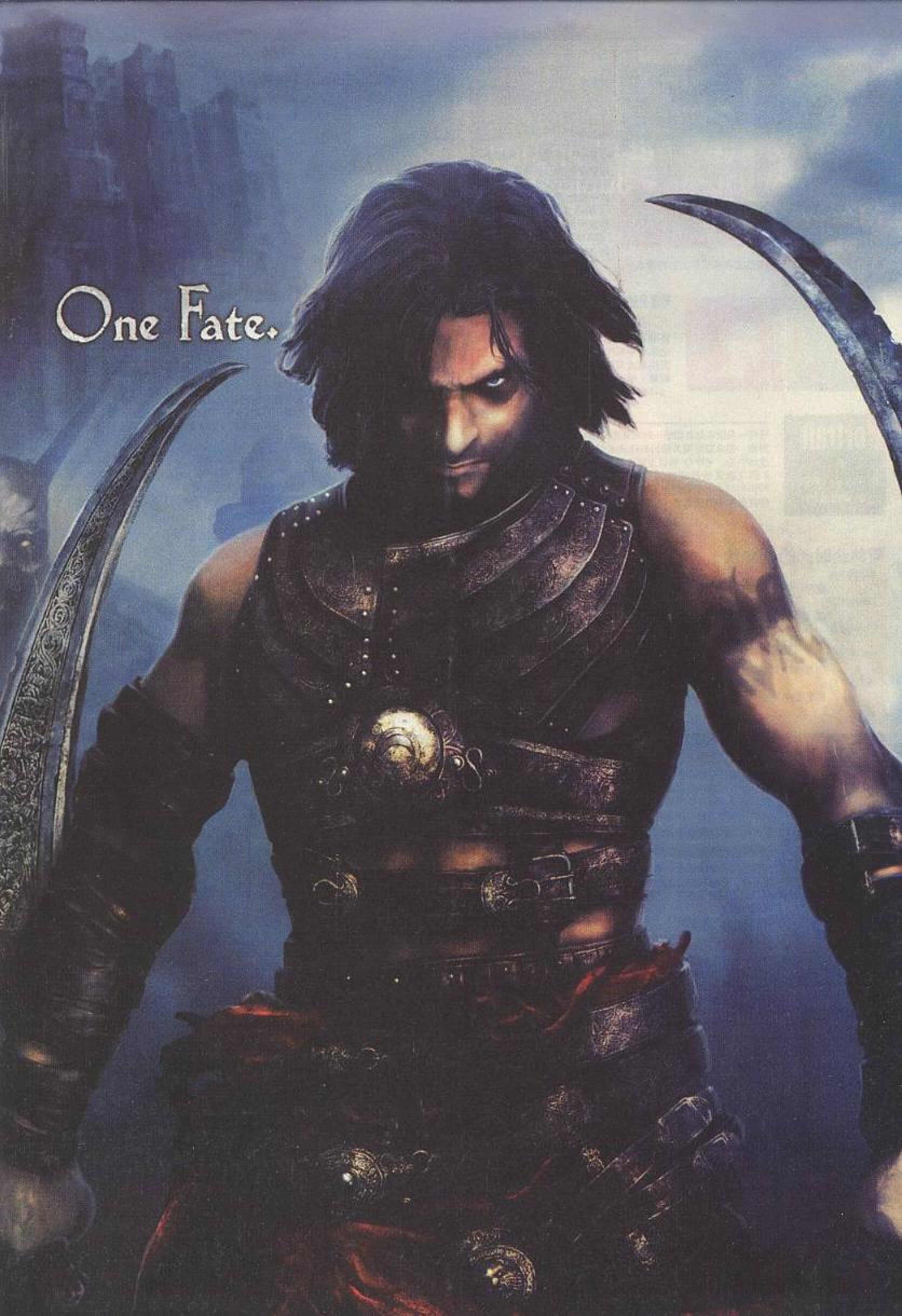
模拟街机手感：VF专用摇杆

SS版《VF2》发售以后，该摇杆则成为了全体《VF》FANS的热衷品。这款专用摇杆于96年6月27日正式发售，价格为24800日元，长74厘米，是SEGA为SS开发的最大型号的周遍产品。其模拟街机的手感甚至可以乱真，只不过停机时的放置问题也很严峻……

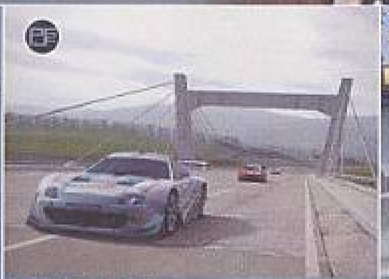
AM2研发部门的宣传活动

能够使得《VF》系列知名度不断扩大，AM2研发部门的功劳当然不可小视。事实上，AM2拥有一个完全脱离SEGA公司的宣传部，随后这个宣传部门并入SS某专门平面媒体杂志。据说当初的那些宣传部成员现今依旧活跃在众多杂志媒体内部。




One Fate.

DECEMBER 2004



GT赛车4

Scea · RAC · 12/3——全世界累积销量达3200万套《GT赛车》系列再现光芒，本作以亓俗怀李铟硌茺闰”擎，造就出更



洛克人X8

Capcom · ACT · 12/7——在本作中，洛克人和Zero以及Axl将再度展开冒险，与邪恶的Sigma战斗到底，拯救全人类。



索尼克百万合集PLUS

Sega · ACT · 12/9——美国SEGA推出了这个包括了20款以上的大合集，喜爱索尼克的玩家这次一定可以满足了。



重生传说

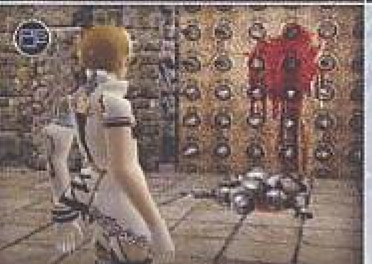
Namco · RPG · 12/16——继《仙乐传说》之后，《传说》系列最新作登场，游戏的片头将由知名动画制作厂商Production I.G.负责。



红侠乔伊2

Capcom · ACT · 12/16——乔伊回来了！我们又将看到他夸张的表情、搞笑的动作以及他“可爱”的对手们。





影牢2

Tecmo · ACT · 12/16——“陷阱猎杀型”名作回归！大家又可以利用各种机关陷阱去虐杀敌人了，尽情释放出隐藏在你心底的阴暗吧。



新撰组群狼传

Sega · ACT · 12/16——本作由著名漫画家“和月伸宏”担任人物设定，冲田总司、土方岁三、斋藤一等人气角色将如数登场。



合金装备3

Konami · ACT · 12/16——作为受全球玩家瞩目的游戏大作，在距离12月16日这个已经并不太遥远的时间里，让我们全力期待《合金装备3》的到来吧！



DQ&FF 开创之路特别版

Square · Enix · TAB · 12/16——《最终幻想》与《勇者斗恶龙》的角色，将会在同一个城市里掷骰子玩大富翁，玩家还会可看到史莱姆与陆行鸟的出现。



月夜诀别

Taito · SHT · 12/22——游戏有着豪华的制作阵容，游戏中的主人公都是具有特殊能力的酷男帅哥，他们可以停止或者减缓时间的流逝。



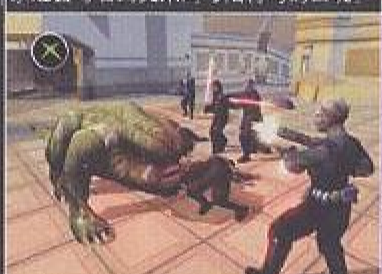
KOF'94 重生版

Snk Playmore · FACT · 12/22——在《KOF》十周年纪念的今年，SNK把《KOF'94》重新强化推出PS2版本，游戏内容与画面完全重新制作。



决战3

Koei · SLG · 12/22——《决战3》将会是一款全新的“动作战略”游戏，玩家既可以操纵整个部队，也可以操纵主将战斗。



星球大战之旧共和国武士2

LucasArts · RPG · 12/22——玩家在游戏中将拥有极高的自由度，你可以选择光明的一方开始，同样也可以选择邪恶的西斯之路展开战斗。



古惑狼5

VU Games · ACT · 12/22——VIVENDI公司决定正式参入日本家用游戏市场的五部作品之一，看来今年是“回归”之年呀。



机甲大战2：孤狼

Microsoft · ACT · 12/28——游戏将带来全新的令人兴奋的游戏体验，让新老玩家都能快乐的融入其中。本作的重点也更加强调战略性。



战斗精英：二战伞兵团

Acclaim · ACT · 12/30——BattleBorne从Acclaim那里抢走，险些胎死腹中的本作，终于再次确认了发售日。

PS2的秘密武器

有的人说电玩游戏平台大战已经结束了，有的人说战况比以前更加激烈了。无论如何，目前PS2仍然是占有市场份额最大的游戏平台，造成这种局面的最大功臣，我们认为应该是索尼所获得了5部独家授权的游戏。

#1 《铁拳5》

第五届铁拳大会即将拉开帷幕。在《铁拳5》街机版的基础之上，Namco往家用版本中增加了许多细枝末节。

根据惯例，每当《铁拳》系列宣布即将推出一部新的街机版游戏时，常常意味着另一部规模更大、内容更丰富的家用版本也正在运作当中——让人庆幸的是，同样的事件也发生在Namco《铁拳》系列即将推出的第五部游戏的身上。Namco在制作这部游戏的过程中，参考了前作推出后所收到的反馈意见，同时借鉴了《[illegible]战士4》的部分经验，因此，《铁拳5》并不仅是延续前作的经典，而且会开创新的辉煌。

家庭事业

与前几代游戏一样，《铁拳5》的背景故事仍然是围绕着三岛家举办的铁拳大会而展开的，游戏的序幕与《铁拳4》的故事衔接在一起。在前作的结局中，风间仁舍下祖父平八与父亲一八，独自展翅飞走，而决斗场所在的深山寺院突然遭到由卫星大量投下的量产型Jack攻击。虽然平八与一八都有着能开碑裂石的铁拳，但不敌数量庞大的量产型Jack人海战术攻击。一八从小就受到三岛家的“人不为己，天诛地灭”家训的熏陶，在私心的驱使之下，他抛下了自己的父亲，从容退去，平八则被Jack困住，并葬身于Jack的自爆攻

据游戏开发商介绍，Raven的相貌与扮演刀锋战士的Wesley Snipes惊人的相似。“我们打算设计一个相貌看上去很酷的黑人角色，最后没想到它与好莱坞的男演员这么相像，这纯属巧合，我们也很惊讶，”游戏设计师Katsuhiro Harada介绍说。

击之下，这个纵横半生、作恶无数的三岛财阀当家，也是一手催生铁拳大会，号称“铁拳王”的一代怪杰，在五代的序幕中正式退场。“这就是游戏预告片的内容。”该游戏的设计人员Katsuhiro Harada故意卖了个关子，预告片的片尾以这样一张画面画下句号：梳着冲天发的三岛一八飞入天空，身后的地面已经变成了火海。虽然三岛平八在《铁拳5》中缺席了，不过，三岛财团主办的铁拳大会并不会因此而中断，第五届铁拳大会已经在如火如荼的筹备当中啦。

致命的擒拿招式

《铁拳5》的格斗机制与前几代游戏颇为相似。“在这一方面，我们并不会做太大的改变，只不过在前作的基础上增加了一些格斗工具和招式，”游戏设计师Masahiro Kimoto介绍说。“空中换位”更容易被触发，让人再一次重温《铁拳3》的感觉。针对前作中有游戏人物由于身体比例失调，而被玩家们所忽视的问题，Namco对它们的肢体躯干结构再一次做了调整。“我们调整了游戏人物的体形、尺寸、四肢的比例等等，”Kimoto补充说。Marduk的格斗招式不再象跳芭蕾舞一样优雅，更加贴近真正的Vale Tudo（巴西柔术）——他是一个身材魁梧的彪形大汉，无论是手臂，还是腿部，都是较普通人长一些，所以，他的拳击和踢腿等招式的攻击范围也会大一些。各种格斗技的姿势也非常重要。“我们在游戏的格斗系统中设置了许多动作和姿态选项，比如说，如果敌人的踢脚动作的高度比较低的话，你只要纵身跳起，就可以避开这一招；反之亦然，如果敌人的踢脚动作的高度比较高的话，你只要蹲下身子，就可以避开了，并且靠近敌人展开反击，”Kimoto介绍说。《铁拳5》保留了前几代中的部分游戏人物，他们的外形虽然没有太大的改变，但是，每个人物都至少增加了两种以上的新招式。“另外，我们在改良游戏人物的时候，也会考虑到每个人的具体情况——比如说，有些游戏人物拥有飞行的本领，我们会专门为他设计一些空中攻击的招式，”他补充说。

与前几代游戏相比，《铁拳4》最大的变动在于加入了墙的概念，你的战士再也不会在一个毫无起伏的平面上移动，格斗场上将有墙或其它突出地表的建筑物挡住你的去路。虽然开发商的设计思路是不错的，但最终的效果却让人非常失望。“在前作中，地面上总是分布着许多台阶和坑坑洼洼不平的地方，影响到游戏人物格斗时的临场发挥，过于夸大了角色的灵活性和方向感在格斗中所起到的作用——其实，这个问题不仅困扰着游戏玩家，也给我们这些游戏设计人员造成了很大的麻烦——所以，我们干脆把它去掉了，采用了与《铁拳》、《铁拳3》颇为相似的地面系统，”Kimoto介绍说。破坏力惊人的墙壁攻击技不复存在了——在前作中，只需出拳1、2次，就能够将墙壁前面的敌人打倒。除了将竞技场上的墙壁拆除之外，4代以前所采用的“无限场地”、“绿茵竞技场”等都将在《铁拳5》中再现，另外，还有一个给人留下深刻印象的午夜竞技场设定，如果格斗士触动了它，它将会象吹散的蒲公英一样，白色的碎片向四处飞溅。

迈上新台阶的《铁拳》系列街机版的《铁拳5》采用了全新的游戏引擎，与前作相比，档次提高了不少。不过，经Namco有关人士确认，PS2版本的视效水平也将会有同样的提升。“我们从没想过要减少多边形的数量，更不会原封不动地移植前作的图形技术。《铁拳》系列每推出一代游戏，画面质量都会较前作提升一个等级，”来自Namco的美术设计师Yoshinari Mizushima介绍说。他并不是开玩笑，虽然PS2版本目前只完成了40%，它的视觉效果几乎已经达到了街机版的水准。无论是头发的飘动、衣物与饰品的质感与动态、还是表演各种招式时肌肉的伸缩与拉动、关节的弯曲角度，都

《铁拳5》中即有露天竞技场，也有室内竞技场。

游戏人物“全家福”

“我们不会缩减游戏角色的数量，”游戏设计师Katsuhiro Harada承诺说，至于《铁拳5》将会保留前几代游戏中曾出现人物，这一点已经得到他的默认，下面列举出了《铁拳5》的完整版角色清单：

风间飞鸟：新增角色，她的武术流派与风间准颇为相似。

布莱恩·费雷：他是一个不受任何一方势力控制的复制人，之所以参加第五届铁拳大会，只是为了获得永生。

克丽斯蒂·蒙太罗：她之所以参加铁拳大会，是为了营救她的祖父。克丽斯蒂的祖父是一名Capoeira大师（有些人认为Capoeira是武术，有些人则认为是舞蹈，它融合了舞蹈、音乐、宗教仪式、搏击，甚至杂技表演的元素）

克雷格·马杜克：他是一位巴西柔术大师，曾败在你的手下，所以，他发誓要报仇。

风威：新增角色，硬派中国武术家，招式狠毒，醉心于研究武学。

花郎：在韩国军队服完兵役之后，为了重温与老对手风间仁格斗的刺激感觉，花郎再度报名参加第五届铁拳大会。

Jack五代：它是G财团开发的新一代机器人。

风间仁：他体内的恶魔基因变得越来越强烈，为了寻求解救之法，仁再次参加了铁拳大会。

茱莉亚·陈：她之所以参加铁拳大会，是冲着丰厚的奖金而去的，她需要一大笔钱，买回家乡的森林。

三岛一八：他是三岛平八的儿子，体内同样拥有恶魔基因。

肯：一个来自墨西哥的传奇职业摔跤手，脸上整天带着一副面具。

熊：身份尚未确定的角色，不过，Namco的游戏开发人员只要一谈起这只好战的熊，就会忍不住的大笑一场。

李超狼：他是三岛平八的养子，之所以参加第五届铁拳大会，是因为大会开出了“获胜者将成为三岛财团的统治者”的诱人奖赏。

雷武龙：他是一名香港警察，之所以参加第五届铁拳大会，是为了追踪一个通缉犯的下落。

凌小雨：她仍然担任着三岛财团的守卫者之职，一心想回到过去，找到潜伏在三岛家中的恶魔，提前制止流血事件的发生。

马歇尔·刘：一个穷光蛋。他之所以参加铁拳大会，是冲着高额的奖金而去的。他的儿子因为偷了保罗的自行车而被关进了监狱，他需要一笔钱保释儿子。

妮娜·威廉斯：一位爱尔兰杀手，擅长Koppo（一种从日本的合气道演变出来的武术流派）。

保罗·芬尼克斯：熊曾经嘲笑过他的武术造诣，为了证明自己的实力，保罗决定参加第五届铁拳大会。

雷文：新增角色，雷文是一个美国忍者，身世背景不明。

史蒂夫·福克斯：他是一个英国职业拳击手，年幼时被人收养，为了追查自己的身世而一直在奔波。

吉光：他隶属于一个浪人集团，之所以参加铁拳大会，是为了找杀死他的伙伴的布莱恩·费雷寻仇。

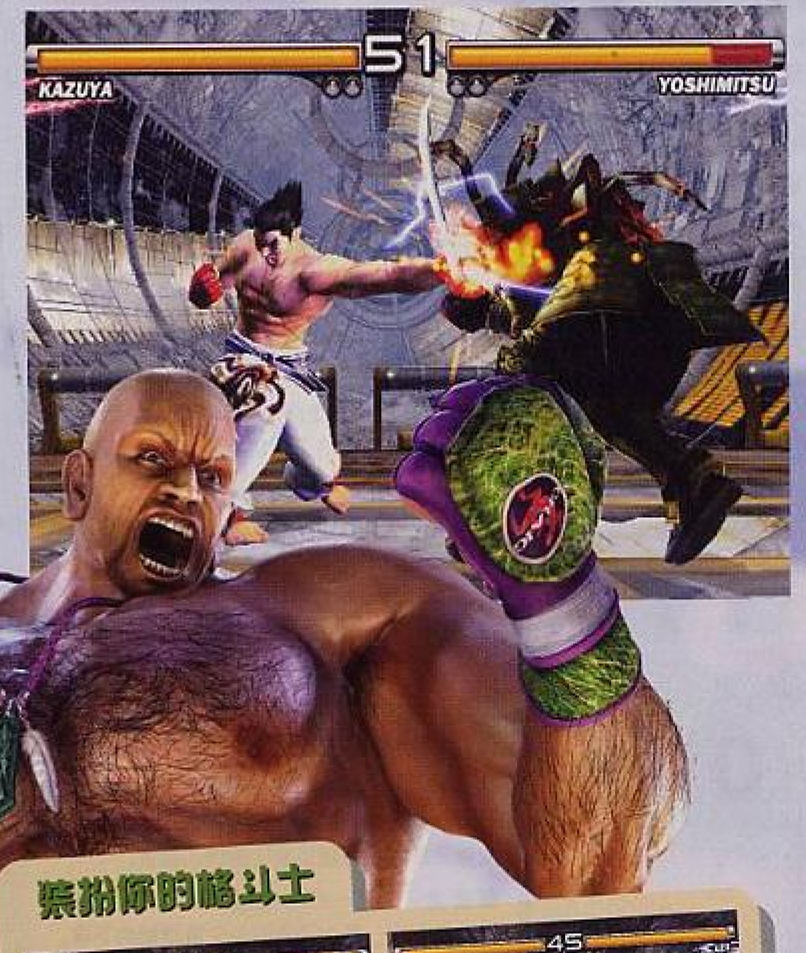


达到了极高的逼真度，较之前几代游戏更为出色。再加上Namco克服了更多的技术问题，使得画面在闪烁与锯齿方面获得了改善，达到了大多数玩家所能够接受且赞赏的画质表现。虽然背景画面变得更加华丽，《铁拳5》仍然能够保持60帧/秒的画面速度，而且可支持逐行扫描。

愤怒的拳头

“凡是存在两个版本（街机版和PS2版）的《铁拳》系列游戏，PS2版本总是较街机版更为出色，并且在后者的基础上增加了许多内容或功能特性，《铁拳5》也不例外，Namco计划增加大量的CG和精美饰物。开发人员为每一个游戏人物都设计了一段出场CG和落幕CG，里面收入了许多画面，感觉“就象是在欣赏一段小电影，”据游戏设计师Yuichi Yonemori介绍说。Kimoto承诺说，PS2版本将会追加Tekken Force模式（一种非常有趣的一对多的快速型游戏模式）。另外，PS2版本中将会增加更多的服装款式以及饰物，让玩家可以尽情地装扮游戏人物（下文“装扮你的格斗士”一章中将会做详细介绍）。游戏中将会增加一些新角色。“有一些新的游戏人物是PS2版本中追加的，街机版中没有，”Kimoto说，“在《铁拳》系列已推出的所有游戏中，《铁拳5》的内容是最丰富的。街机版与PS2版，就象排球与保龄球的关系，都属于球类，但并不完全一样，PS2版的游戏模式与街机模式玩起来的感觉也不尽相同。”

不过，《铁拳5》的优点再多，也无法遮盖一个致命的弱点——当然，这也是《铁拳》系列的通病——它不支持多人在线游戏功能。“由于硬件平台的技术局限性，我们目前还无法实现多个玩家通过网络连接同台竞技的愿望，”Kimoto介绍说。不过，作为一个德高望重的老牌游戏系列，《铁拳》系列以高品质的水准、丰富的家用版专项内容而著称，《铁拳5》自然也承袭了所有的优点。该游戏预定于明年春季推出，相信届时一定在格斗游戏迷当中引发一股抢购狂潮。



装扮你的格斗士





就象《VR战士4》一样，在《铁拳5》中，你可以使用各种配饰和服装来装扮你的格斗士。人物定制系统的规则与街机版游戏的IC卡极其相似——玩家只要通过不同模式的考验，打败相同级别或更高级别的对手，就能获得一定的积分，然后用这些积分来换取各种服装和小配饰。你不仅可以使用首饰和太阳镜来打扮你的格斗士，还可以改变他们的发型，服装和肤色发色（马杜克长满浓密黑毛的胸膛是其性感的标志，但是很多玩家却表示不喜欢，现在，怎么改你说了算。）街机版《铁拳5》中号称收入了600余款人物头型、面孔、肢体上半身和肢体下半身——PS2版本中收入的式样只会更多。



这会是街机游戏的最后晚餐吗？



“在街机游戏世界中，各个游戏开发商之间更多的是合作，而不是竞争，提倡大家共同进步，”游戏设计师Katsuhiro Harada说。虽然《铁拳》系列经常被拿来与《VR战士》系列做比较，两款游戏开发小组的成员之间却并没有因此存在任何芥蒂。“我们经常与《VR战士4》的开发人员联系，有空的时候双方经常会凑在一起吃饭，相互交流工作经验，大家的关系非常好，”Harada说。在美国，街机游戏已经濒临灭绝，但是，在日本，街机游戏仍然拥有庞大的消费群，群雄割据的局面一点点消融。而电玩游戏世界的竞争却愈演愈烈，特别是相同流派的游戏之间的争斗，街机游戏市场的缩水，让局面变得更加混乱。“街机游戏开发商可以欣然地与竞争对手合作，而对于电玩游戏产业而言，这是一种陌生的概念，”Harada说。

虽然每隔一段时间就会有一些不错的街机游戏推出（这里指的主要是《VR足球》、《高达》等对战游戏，以及所有的格斗游戏），为整个街机游戏行业注入一些新鲜血液，不过，现在整体市场环境已经改变了，玩家的兴趣已经从传统的视频游戏转移到电子化少一些，互动性更强一些的娱乐形式上。诸如老虎机、扑克牌之类的投币游戏（它们与街头的弹珠台赌博游戏唯一不同的是，得到的奖励不是真正的钱币，而是积分），大型的U.F.O. Catcher游戏机（即便利商店门口摆放的、里面放了很多小公仔的游戏机，顾客投币下来，然后用游戏机里面的铁抓手去抓自己喜欢的公仔）已经取代了游戏机室里的街机，因此，现代人大多都待在家里玩电玩。





#2《最终幻想XII》

如果有人说《星球大战：旧共和国武士》是最出色的PS2角色扮演游戏，你也许还会不以为然。但是，如果有人说《最终幻想》系列游戏（特别是《最终幻想3》和《最终幻想X-2》这样的经典之作）是PS上角色扮演游戏的顶梁柱的话，相信没有人会提出异议。目前正在热卖的《魔戒：第三纪元》和《幻想水浒传4》就深受《最终幻想》系列游戏的影响，它们带有明显的《最终幻想X》的模仿痕迹，部分情节与《最终幻想3》颇为雷同，一些游戏角色的相貌特征与《最终幻想7》中的女主角有几分神似。实际上，《最终幻想》系列推出的每一部新游戏，都会对下一代游戏产生深远的影响，比如说，《最终幻想XII》的战斗系统就参考了《最终幻想XI》中的设计。游戏开发商Square Enix多年来一直与任天堂保持着良好的合作关系，因此，它所开发的《最终幻想》系列也一直是任天堂机型的秘密武器。不过，由于任天堂公司坚持不肯转换机种（坚持使用匣式格式的N64），导致双方关系破裂。于是，Square Enix将其大型游戏作品《最终幻想7》的版权独家授予索尼公司……接下来发生的事情你应该都知道了。最近，GC大作《最终幻想：水晶编年史》和GBA游戏《最终幻想战略版》纷纷再现“江湖”，但是，“真正”的《最终幻想》系列游戏仍然是由PS一家把持——虽然并不是所有的玩家都欣赏该系列中貌美如花的美男子和带有东洋风格的音乐，但他们对《最终幻想》系列的喜爱却也不会因此减弱半分。

GC的秘密武器



索尼和微软：它们之间的关系非常微妙



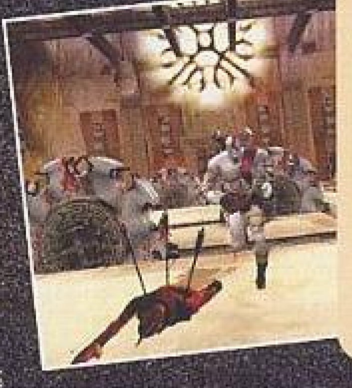
只有在GC上，才能最快玩到Capcom的《生化危机4》

至少有一件事可以肯定：任天堂、索尼和微软这三家电玩游戏“巨头”，如果单论第一方开发的游戏质量而言，毫无疑义，任天堂绝对是胜出者，索尼和微软至今推出的游戏中还没有哪部像《银河战士》、《萨尔达传说》、《马里奥》那么成功。

任天堂公司所获得的独家授权的GC游戏：

《Advance Wars：Under Fire》
《大金刚：丛林变奏》
《Geist》
《杀手7》
《The Legend of Zelda》（暂定名，还在开发中）
《银河战士Prime 2：回音》
《星际火狐》

#3《战神》



回顾索尼公司历年来主持开发的PS游戏，良莠不齐，质量不等（《大逃亡》招致了许多批评，不过《Twisted Metal》系列也确实曾经有过一段辉煌的历史），乍一眼看见《战神》，不禁眼睛一亮。它是一部“动作冒险”类游戏，该游戏的主角是一名退役的斯巴达战士Kratos，他的任务就是找到“潘多拉之盒”——世界上唯一一件能够收伏战神阿瑞斯的宝物。《战神》综合了多种情节元素——平台间的跳跃、反应力的测试、击杀敌人、破解谜题，等等——画面自然是极度的血腥暴力，比如说，在游戏中Kratos将会接到一个任务：杀死美杜莎。美杜莎是一个蛇发女妖，凡是与她的眼睛直视的人，都会变成石头。Kratos需要将美杜莎的脑袋砍下来，拎在手上作为武器（这样就会让敌人变成石头）。另外，在游戏中玩家还会碰到一个“火焰谜题”，你绝对想不到，开启大门的关键竟然是一个里面关押着一个囚犯的牢笼，只要将笼子搬到平台上，大门就会开启……不过，我可没有胆量走进去。在主人公完成任务的过程当中，还会遭受到诸多敌人的阻挠，所以说，要想顺利闯关成功，确实要凭真本事。另外，《战神》的背景故事带有明显的希腊神话气息，而且，它是由《Twisted Metal》的原班制作人马（圣塔蒙尼卡工作室）负责开发的，也许它将会成为索尼公司旗下的另一支优秀的长篇游戏系列。



Xbox的秘密武器



消费者为什么会购买Xbox？答案只有三个字：光环2。



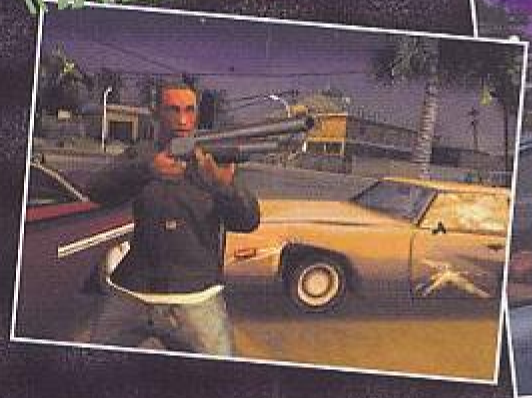
微软将会从Tecmo那儿获得《死或生Ultimate》的第三方使用授权。

在微软所获得的独家授权的游戏中，最王牌的就是第一人称射击游戏《光环》，以及在今年11月初即将推出的《光环2》。是的，第三方授权的游戏一直是Xbox最主要的游戏来源——特别是来自Tecmo（《忍者龙剑传》、《死或生沙滩排球》）、LucasArts（《星球大战：昔日共和国武士》）等诸多著名游戏开发商的授权游戏。因为Live的界面非常友好，再加上强大的网络功能，为Xbox赢得了大批拥护者——最重要的是，即将推出的《光环2》也将会支持Xbox Live的支持。

微软公司所获得的独家使用授权的Xbox游戏：

《寓言》
《Forza Motorsports》
《光环2》
《翡翠帝国》
《Kameo：Elements of Power》
《星球大战之旧共和国武士2：西斯之王》
《虚幻锦标赛2》

#4《侠盗车手：圣安德列斯》





当初，谁也没有想到，一部采用我们小时候常玩的犯罪类游戏体裁制作的作品，在转型为3D之后，竟然会成为全球最畅销的游戏，这样的奇迹就曾经在2001年10月份推出的《侠盗车手3》身上发生过。第二年，《罪恶都市》的推出，进一步推动了该系列的名气攀升。真要问起为什么《侠盗车手》系列如此受欢迎，其中的原因很多，有的人喜欢开阔的游戏环境带给人的自由感觉，有些人觉得游戏中的支线任务和主线任务非常具有挑战性，打通关之后让人觉得挺有满足感的，有一些人则只是单纯地喜欢驾车械斗的暴力场面。《圣安德列斯》将是《侠盗车手》系列中规模最大型的一部游戏，游戏时间超过了100个小时，而且对前作的游戏引擎做了大量的修改（比如说，片中终于出现了主人公游泳的场面）。而且，游戏中增加了“人物维护”这一特性，让主角C.J.一直维护良好的状态，玩家甚至可以教他一些新式的格斗技能。虽然《侠盗车手3》和《罪恶都市》最终都将会被搬上Xbox屏幕，但是照目前的情形来看，如果以后没有什么变数的话，《圣安德列斯》将只会在PS2平台上推出。

#5《合金装备3：食蛇者》



在电玩游戏史上，《合金装备》是最长寿的游戏系列之一，从最早期的8位NES版本，到1998年《合金装备Solid》首度在PS上亮相（并引起了巨大的轰动），中间走过了一段漫长的过程。虽然它的续作——《自由之子》，存在几处缺陷——玩家们抱怨最多的就是，在《自由之子》中只能扮演二号主角Raiden，而不是第一主角Solid Snake；另外，游戏人物之间的话题总是围绕着“战争真不是件好事”打转，听多了容易厌倦——不过，“潜行”仍然是该游戏的核心元素，这一点并没有改变。这部游戏是该系列的转型之作，开发商开始朝着大制作的好莱坞动作影片的方向看齐，从声调富有变化的配音、紧凑的剧本，到背景音乐元素，均可反映这一点。该系列的第三部游戏——《食蛇者》，将继续遵循“潜行至上”的制作思想，在前作的基础上增加了“丛林作战”的元素，“如何在丛林中求生”变成了主人公所面临的最迫切的问题，玩家不仅要控制好Snake的行踪，尽量不要惊动敌人，而且还需要四处寻找食物，掌控好游戏中复杂的近距离格斗系统（即：赤手空拳的搏斗）。该系列之所以如此成功，有部分原因应该归功于开发商的保密措施做得好，每部游戏推出之前就吊足玩家们的胃口。“合金装备”的生父小岛秀夫（Hideo Kojima）就是一个嘴巴很严实的人，为了不破坏游戏将会带给玩家们的“惊喜”，他拒绝向媒体透露一丁点儿与开发过程有关的消息。

精品大汇总

再阅读这篇文章之前，先清点一下你的口袋里有多少钞票，因为接下来将会给你介绍许多值得收藏的精品游戏、小配饰、书本、DVD。筛选工作我们已经为你做好了，你只要整理出一份购买清单就可以啦……

UNDER $20

任天堂DS游戏机启动工具包



新款的游戏平台应该配置最新型的工具包，Intec将任天堂DS游戏机所需的基础零部件打包在一起，组成了这个工具包，里面包含了一副耳塞、几张屏保贴纸以及一个车载电源适配器，以便用户处理某些突发事件（比如说出门在外时，掌上游戏机突然没电了）——这确实是一个非常实用的工具包，虽然有了它之后，人们将无暇欣赏路边的风景，一心沉迷于玩游戏啦。

■ 售价：$14.99 ■ 出品人：Intec ■ 网上定购地址：inteclink.com

Phoenix旋转手柄

Phoenix旋转手柄是一种反传统的游戏机外围设备。它由4个零部件组成的，规格完全一致，可以互相调换，而且方向键盘、主按钮开关的排列位置都可以自由调整。导航拇指杆（thumbsticks）的屈伸度可以调节，在启动按钮的下方有一个开关，是用来控制“迅速倒置”（为用户节省下“进入选项菜单、重启游戏”的时间）。

■ 售价：$19.99
■ 出品人：Gamester
■ 网上定购地址：radicagames.com

游戏机外壳保护膜

如果你是一个追求时尚的人，如果正在为你的“爱”机寻找一些漂亮而又更换方便的“外套”，将它装扮得别致而又新颖，那么，这款产品一定会合你的心意。它们的图案非常酷，而且与游戏机的尺寸完全相符，贴上后可使用好几年，而且，更换起来非常方便，比如说，起初贴的是暗黄色的保护膜，后来你看久了，觉得有点厌烦了，没事，不妨将它揭下来，换成明亮的铬黄色。大多数保护膜的售价都在10美元以下，如果你愿意多付点钱的话，还可以下载一个模板，自己进行设计，然后将图样交给GC Skins，当天就可以交货。

■ 售价：$8?C10 ■ 出品人：GC Skins
■ 网上定购地址：gameconsoleskins.com



《BattleStar Galactica》的玩具人偶

如果你是上世纪70年代出生的人——当时，盒式磁带录像机（简称VCR）还没有诞生——那么，你一定对每周热播的电视连续剧《BattleStar Galactica》留有深刻的印象，令人生畏的巨型战舰、具有埃及风情的画面、以及可怕的Cyclone Centurian机器人，应该都印入了你的脑海深处。在圣诞节前夕将会有一批参照剧中人物造型制作的玩具人偶面世，其中包括Cyclone Centurian、Colonial Viper和Cylon Raider。飞行器模型的下面都带有座位，而且里面的飞行员人偶是可以取出来的，Centurian的玩具人偶的手中持有一柄带刺刀的步枪。

■ 售价：价格尚未确定
■ 出品人：JoyRide Studios
■ 网上定购地址：joyridestudios.com

《光环2》的玩具人偶

这些主题玩具人偶是以史上最具潜力的FPS游戏《光环2》中的角色为原型设计的，身体各关节都可以旋转，做工非常之精细。第一批推出的玩具人偶有Master Chief和Brute，造型经过了重新设计，每个人偶都配了一辆车子，比如说Brute乘坐的Hog，Master Chief乘坐的Warthog。Master Chief的玩具人偶的清晰度可达到18个点，双手各持一柄机关枪。Warthog的玩具人偶则是按照真人尺寸的1/24的比例制作的，脚下有一个底座，手持一柄旋转电机枪，造型共有3款。第二批推出的玩具人偶包括白色斯巴达和神秘的星盟外星人。

■ 售价：$14.99?C17.99
■ 出品人：JoyRide Studios
■ 网上定购地址：joyridestudios.com



无线跳舞毯

这是一款很棒的无线周边设备，突破了传统跳舞毯的框架。无线跳舞毯不仅质量轻，体积小，便于携带，更重要的是，它与主机之间不需要电缆连接，你所要做的就是购买一个DDR pro。让我们一起来跳舞吧。

■ 售价：$39.99
■ 出品人：Intec
■ 网上定购地址：inteclink.com

Air Flo EX无线游戏手柄

象乱麻一样缠绕在一起的电缆，冒汗的双手将游戏手柄都浸湿了，这是玩家们在游戏时肯定会碰到的！现在，Nyko推出的Air Flo EX无线游戏手柄系列，将会帮助人们摆脱长期的困扰。虽然需要花一点时间来熟悉该产品的使用方法，不过，它真的很好用，而且遥控的距离足够远。其中专为Xbox机型设计的无线手柄采用的是S-controller模型；专为PS2机型设计的无线手柄则是在模拟触发器上方增加了一黑一白2个按钮；专为GC机型设计的无线手柄在外型上与PS2的非常相似，从一定程度上反应了Nyko对Sony这位行业老大的尊敬。很不错的产品，千万不要错过。

■ 售价：$34.99?C$49.99
■ 出品人：Nyko
■ 网上定购地址：nyko.com

《游戏艺术：电脑游戏的图片艺术》

这不仅仅只是一部收入了历年游戏作品中精品画面的图册，它将会给读者上一堂生动的历史课，深入剖析了互动娱乐领域美学艺术的特殊性。除了能够反映时代特点的精美图片之外，该书中还收入了作者对该行业中顶尖的美术师、动画制作人员以及编程人员的专访，话题涉及了视频游戏设计和制作领域的方方面面。阅读了本书之后，读者将学会从另一个角度来欣赏游戏。

■ 售价：$29.95
■ 出品人：Watson-Guptill-Publications
■ 网上定购地址：watsonguptill.com

任天堂"百家姓"T恤衫

在一件T恤衫上讨论为什么这个家伙叫"宫本茂"，为什么在近20年以来，"任天堂"三个字已经成为"视频游戏"的代名词之类的问题，有点儿不合时宜。在这儿，不妨引用Bob Marley的一句名言："如果你清楚自己的过往，那么，就会明白自己的出处，那么，你就不用一天到晚地问别人，'我究竟是谁？'。"

■ 售价：$17.99
■ 出品人：各零售商
■ 网上定购地址：t-shirts.com





Jakks Pacific出品的电视游戏

从这套游戏碟片中随意地挑出一张，插入光驱中，然后坐下来，你将会被带回到昔日孩提时的愉快时光，它所收入的都是一些小制作的旧游戏，以曲折动人的剧情取胜，没有神奇的特效，也没有动辄数百万的授权交易。我们挑选了一套五合一的《Ms. Pac-Man》系列，碟片中还收入了Galaga、Mappy、Pole-Position、Xevious等老牌街机游戏。感觉就象是你在自己家的起居室里摆了台街机，环境比起以前街头的游戏机室不知好了多少倍，光线明亮，空气清新，至少，再也不用吸“二手烟”啦。

■ 售价：$24.99 ■ 出品人：Jakks Pacific
■ 网上定购地址：jakkspacific.com

《毛毯》（Craig Thompson 著）

《毛毯》是Craig Thompson（其代表作有《Good Bye Chunky Rice》）新出的一套半自传体长篇小说（足足有600多页），故事讲述了一个少年升入高中之后所遇到的一切烦恼，比如说性格不合群（无法融入同学当中）、失恋、在父母的安排下前往中西部边远农村度过基督教冬令营（主人公的父母是正统派基督教信徒），情节紧凑，过渡自然。反映主人公的内心世界的黑白封面画面、流畅优美的文笔、合理的结构编排，将聪明敏感而又坚强的主人公刻画得入木三分。针对书中某些章节中出现的一些成人内容，作者在文字上进行了慎重地处理。该书曾经获得过Ignatz文学奖的提名。

■ 售价：$29.95
■ 出品人：Top Shelf Productions
■ 网上定购地址：topshelfcomix.com



Atari Flashback 游戏机

Atari Flashback是一款将20多年前的Atari 7800重新进行组装后得出的即插即用式游戏机（熟悉Atari 7800的人并不多，这款街机推出后不久，就被NES所取代了），收入了15个Atari 2600及5个Atari 7800的游戏。其中不乏曾经轰动一时的经典街机游戏，比如说《Asteroids》、《Centipede》、《Desert Falcon》、《Adventure》、《Air-Sea ?CBattle》、《Battlezone》、《Breakout》、《Crystal Castles》、《Gravitar》、《Yars' Revenge》，等等。甚至连当年并未上市的游戏，如2600的《Saboteur》，也被收藏在内，据说这是Atari公司所制作过的难度最高的游戏之一，望而却步了吗？你大概也希望自己买的东西物有所值吧，不是吗？

■ 售价：$45 ■ 出品人：Atari ■ 网上定购地址：atari.com

金手指（PS2 游戏工具）



Action Replay Max是一套神奇的工具，它将会帮助PS2机主们开创一片广阔的新天地。有了它，玩家不仅能够调出大量的秘籍代码和存盘文件，而且光盘中还附带了一套录音重放软件，安装之后，在PS2上可以播放CD-R。使用Media Creator软件来给视频文件或音频文件编码，然后刻成CD-R或存放在USB存储介质上，使用PS2即可播放。除了工具包的光盘之外，包装盒内还附赠一个U盘。

■ 售价：不低于$24.99
■ 出品人：Datel
■ 网上定购地址：codejunkies.com



Race Pac赛车游戏手柄

对于那些身材比较小巧的赛车游戏迷而言，Race Pac绝对是一款不容错过的收藏品，它的体积小，方便携带，由座位、方向盘、踏板等几个部件组成。对于个头高的玩家而言，坐上去的稳定性和舒适度可能有点欠缺，而且踏板的尺码偏小，所以，这款产品绝对只适合小孩子。只要尺码没问题，你一定会感觉的到Race Pac所带来的全新赛车游戏体验。

■ 售价：$99
■ 出品人：Gamester
■ 网上定购地址：radicagames.com

Robosapien机器人

Robosapien也许是世界上唯一一款普通人都可以买得起的可编程、可遥控的生物形态机器人，发明人是科学家Mark，他曾经在NASA和DARPA供过职。机器人身高14英寸，可执行67条预编程序指令，比如说踢腿、跳舞、投掷物品、拾东西、拍手等动作，而且，他还会一种特别的语言。它是靠电池供电的，行走速度可以调整，而且手臂关节可以自由转动，每个机器人配了两种抓手，而且玩家可以对它进行编程，让机器人对声音和碰触产生反应。

■ 售价：$99
■ 出品人：Wow Wee
■ 网上定购地址：wowwee.com

游戏专用键盘

这款键盘的面板上有两块可以发蓝光的LED背板，不仅看上去很酷，而且方便了那些喜欢在黑暗环境中玩游戏的玩家的视物需求。键盘的一侧有一块独立的键盘区，由9个键组成，玩家可以自由设置它们的快捷功能，比如说绑定一些经常用到的重要指令。如果用它来操纵竞速类游戏，感觉非常好。

■ 售价：$59.99
■ 出品人：Saitek
■ 网上定购地址：saitekusa.com

X-530 5.1环绕音箱

罗技公司推出的产品一向以高品质著称。X-530 5.1环绕音箱就是一个典型的例子，它即适用于电脑，也适用于游戏机。如果你以前总是因为PC的监视器屏幕太小，或是因为电视内置的单声道喇叭不好，而无法尽情地欣赏游戏的音效，现在，这个遗憾终于可以消除了。不过，请注意，购买这款产品的同时，PC用户必须配置一块多声道声卡，游戏机用户必须配置一个适配器（必须另外购买，X-530 5.1的包装盒里没有）。如果你还没有足够的经济实力来负担一套$10,000的梦幻家庭影院系统的话，不妨先用X-530 5.1环绕音箱来凑和一下吧。

■ 售价：$79
■ 出品人：Logitech
■ 网上定购地址：logitech.com

GBA SP经典NES限量版

有些人可能会问，“DS都出来了，还有必要购买SP吗？”答案还真不好说，有时候人们的购买行为都是非理性的，也许就因为某件物品的外形比较酷，对自己的胃口，然后就会不假思索地掏钱购买。毫无疑问，限量版发售的GBA SP就是其中的典型，它的外形非常靓丽，冷色调的外壳漆与老式的NES红白机非常接近，乍一眼看过去，让人打心眼里透出一股凉爽的感觉。当然，“限量版”的意思，自然指的就是这款机型以后再也不会生产了，现在，各商店的标价都不太统一，如果上网查一查，会发现一般都不会高于$100。相信我，这绝对是一款值得收藏的游戏机，朋友们一定会羡慕你的。



Evo Sport无线方向盘

如果你是《侠盗车手》的死忠拥趸，那么，这款周边设备一定不能错过。Evo Sport无线方向盘的面盘上有一个左模拟摇杆和一个显示驾驶方向的仪表盘。该产品主要是用于动作/竞速类游戏。为了方便手动换档，还增加了一个仿真的变速箱，一个电量表（外形酷似燃油表），一个跟真实尺寸一样大小的踏板。给你的千里马配上了“宝鞍”之后，你就可以享受到在圣安德列斯的街头飙车的真实感觉了。用于盛放Glock的手套式操作箱需要另行购买。

■ 售价：$59.99 ■ 出品人：Pelican ■ 网上定购地址：pelicanperformance.com

XaviX

XaviX系统将会带给你不一样的游戏感受。该产品带有一个IR传感器和一个摄像镜头，能够监测到场上人物的所有动静，并且将结果显示在屏幕上。它的主机和游戏是分开销售的（好马就需要配好鞍）。目前专门为该款机型设计的游戏分为棒球类、网球类和保龄球类三种。如果你不喜欢唱卡拉OK、跳舞等娱乐消遣的话，有了XaviX，玩电玩也能让你出一身汗。

■ 售价：$79.99（游戏主机）+ $49.99（游戏）
■ 出品人：SSD ■ 网上定购地址：xavix.com



变形金钢Optimus Prime 20周年纪念版组合玩具

为了庆祝变形金钢诞生20周年，Hasbro公司在美国国内推出了一批以Takara的Master-piece守护舰队为原型的组合玩具套装。Prime其实是Optimus Prime的翻新版，早先的Optimus Prime是一个身高大约只有一个足球直径那么高的机器人，现在的Prime体型比较大。《变形金钢》一直是孩子们心中最权威的动漫系列，Prime的胸部、腿部等部件都是用印模压铸出来的，其它零部件包括1个真正的工作承重底盘、两个发报机、一柄等离子爆破筒、一柄Megatron手枪、一把Energon战斧、一个带有可移动的Matrix of Lead-ership的浅色Matrix胸腔配件。对于热爱变形金钢的人而言，这套玩具绝对值得收藏。

■ 售价：$79.99
■ 出品人：Hasbro
■ 网上定购地址：hasbro.com



FLCL（Fooly Cooly）卷1-卷3（DVD版）

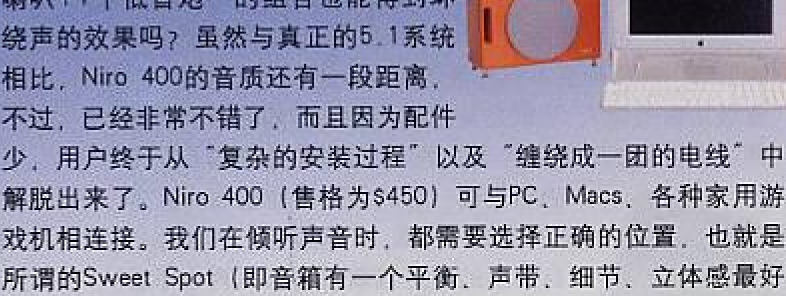
出品人：Gainax（代表作包括《新世纪福音战士》）

动画制作：Production I.G.（代表作包括《攻克机动队》）

该片讲述的是一个小男孩如何从人类变成机器人的故事（从脑袋开始，你能够想像的到下巴上的胡须变成铁丝的情形吗？）非常特别，以前还没有类似题材的动画片推出过。当然，它的情节是非常荒诞的，但是，“反对理性”就是该系列的特色，从古怪的动画，到歪曲的视效，更不用提机器人那宽得有点离谱的体型（刷新了机器警察Patlabor所创下的世界记录）。著名摇滚乐队Pillows的成员负责为片中人物配音。

■ 售价：$29.95/卷

Nintendo DS游戏机



双屏幕、无线上网、聊天功能、语音识别……这是一款高智能化的游戏机。Nintendo DS号称将会改变传统的游戏方式（它带有一块触摸式的液晶控制屏），是所有掌机爱好者必备的配置之一。任天堂独家掌控了一大批优秀的游戏及游戏系列，比如说《红侠乔依》、《极品飞车：地下狂飚》、《最终幻想》、《黄金眼》，另外，任天堂以往推出的机型上附带的游戏都可以被移植到DS游戏机上，这意味着DS的用户将有机会玩遍所有的Nintendo游戏。Nintendo DS游戏机将于11月21日正式推出市场，售价为$149.99。

■ 售价：$149.99
■ 出品人：Nintendo
■ 网上定购地址：nintendo.com

单喇叭环绕音响系统

是不是不相信自己的耳朵？"1个喇叭+1个低音炮"的组合也能得到环绕声的效果吗？虽然与真正的5.1系统相比，Niro 400的音质还有一段距离，不过，已经非常不错了，而且因为配件少，用户终于从"复杂的安装过程"以及"缠绕成一团的电线"中解脱出来了。Niro 400（售格为$450）可与PC、Macs、各种家用游戏机相连接。我们在倾听声音时，都需要选择正确的位置，也就是所谓的Sweet Spot（即音箱有一个平衡、声带、细节、立体感最好的听音位置）。Niro 400的Sweet Spot是可以调整的，从1.5－10英尺，非常机动方便。除此之外，还有专为家庭影院系统设计的Niro 600（售价为$600）、Niro Pro II（售价为$800）、Niro Reference（售价为$900）等多款可供选择，音质相对也会更好一些。

■ 售价：不低于$450 ■ 出品人：Niro ■ 网上定购地址：niro1.com





超级无敌游戏椅

这一款产品适合于那些年收入比较高的顾客群体。超级无敌游戏椅不仅能够带给用户全新的《光环》游戏体验，而且它的外型酷似《星际迷航记》中柯克船长所乘坐的指挥座椅，膝盖位置处放置了一个漂亮的绿皮肤"宝宝"，对着苏鲁，让他快给半人马系统设置程序。游戏椅的无线控制装置可与PS2、Xbox、GC等多种家用游戏机机型相兼容。椅子的两侧各安装了一个喇叭，可提供环绕声音响的效果，而且利用力反馈原理设计的内置震动器，将会让玩家确切的知道什么时候该控制自己的飞船躲避敌人的炮轰。799美元的价格是有点吓人，不过，如果手头上有多余的闲钱的话，可以买个回家玩玩——你将会恨不得一天24小时都赖在起居室里玩游戏机。

■ 售价：$799.99 ■ 网上定购地址：ultimategamingchair.com

商品价格一览表

$20以下

任天堂DS游戏机启动工具包
$14.99

游戏机外壳保护膜
$8–C10

任天堂"百家姓"T恤衫
$17.99

Phoenix旋转手柄
$19.99

《光环2》的玩具人偶
$14.99–C17.99

《太空堡垒：卡拉迪加》的玩具人偶
价格尚未确定下来

$50以下

《游戏艺术：电脑游戏的图片艺术》
$29.95

无线跳舞毯
$39.99

毛毯（Craig Thompson著）
$29.95

Atari Flashback游戏机
$45

Air Flo EX无线游戏手柄
$34.99–C$49.99

Jakks Pacific出品的电视游戏
$24.99

金手指（PS2游戏工具）
不低于$24.99

$100以下

Robosapien机器人
$99

Race Pac赛车游戏手柄
$99

变形金钢Optimus Prime 20周年纪念版组合玩具
$79.99

XaviX 游戏主机（console）
$79.99

XaviX 游戏（games）
$49.99

FLCL (Fooly Cooly)卷1~卷3（DVD版）
每卷$29.95

Evo Sport无线方向盘
$59.99

游戏专用键盘
$59.99

GBA SP经典NES限量版 X-530 5.1环绕音箱
$79

$100以上

Nintendo DS游戏机
$149.99

超级无敌游戏椅
$799.99

单喇叭环绕音响
不低于$450

圣诞节期间必玩的10个游戏

1) 横冲直撞3：粉身碎骨
$49.99

2) 星际传奇：逃离屠场
$49.99

3) 毁灭战士3
$54.99

4) ESPN美式足球2005
$19.99

5) 全光谱战士
$49.99

6) 皮克敏星球2
$49.99

7) 蜘蛛侠2
$49.99

8) 仙乐传说
$49.99

9) 神偷：致命阴影
$39.99

10) 红侠乔依
$29.99



圣诞节期间必玩的10个游戏

《侠盗车手：圣安德列斯》、《合金装备3：食蛇者》、《光环2》自然是首选的圣诞节礼物，除了这些名气响亮的作品之外，我们还搜索到其它一些值得强力推荐的精品之作，下面一一列举出来（按字母顺序排列）。

1 《横冲直撞3粉身碎骨》



直到现在，《极品飞车：地下狂飚2》和《午夜俱乐部3：DUB版》仍然无法通过美国政府机构的审核。其实，如果玩家真的想体验一把惊险刺激的飚车感觉的话，建议不妨试一试《横冲直撞3：粉身碎骨》。该游戏除了注重速度感之外，更独特的地方在于强调车辆间互相撞击的破坏感，不愧是竞速游戏爱好者的首选。《横冲直撞3》由单人游戏和多人游戏两部分组成，每个部分都由众多的游戏模式构成（最经典的Crash模式自然被收入其中），种类丰富，大大提升了游戏整体的耐玩度。即使是非竞速类游戏爱好者，也无法抗拒Crash模式所带来的爽快感觉。

- 售价：$49.99 ■ 出品人：EA Games
- ESRB级别：青少年

2 《星际传奇：逃离屠场》



凡是根据影片改编的游戏，名声就不会太好（《猫女》就是其中最典型的代表），不过，《星际传奇：逃离屠场》的推出，打破了人们对于电影改编游戏的偏见，甚至可以说，《星际传奇》将整个游戏流派的水准提升到了一个新的高度。华美眩丽的画面、绘声绘色的幕后配音，以及巧妙的关卡设计，诸多优点集于一身，共同造就了这部杰出的第一人称射击游戏。

- 售价：$49.99
- 出品人：Vivendi Universal Games
- ESRB级别：成人

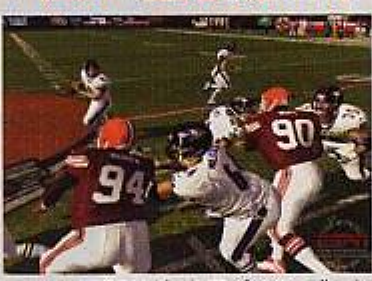
3 《毁灭战士3》



《毁灭战士3》的故事题材并不新鲜，仍然是老掉牙的“孤胆英雄大战地狱恶魔”的情节，不过，开发商id非常聪明，采用精美的视效、独特的武器、面目狰狞的怪兽以及大量的恐怖元素，来包装《毁灭战士3》。如果硬是要挑这部游戏的毛病的话，恐怕是它对图形加速卡的性能要求比较高，如果能满足这个条件的话，那就可以体验一场惊险之旅啦。

- 售价：$54.99 ■ 出品人：Activision
- ESRB级别：成人

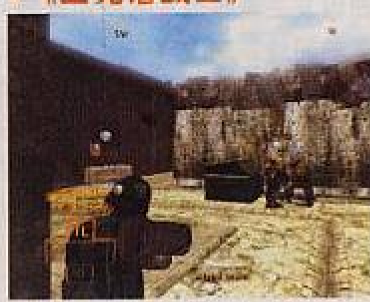
4 《ESPN美式足球2005》



《ESPN美式足球2005》之所以能够名列其中，除了高速度进攻、球场防御和进攻阵列、良好的传球进攻，以及模仿现实生活中的足球比赛而设计的策略系统之外，还因为该游戏被划分为“老少皆宜”的级别。精美的画面和及时准确的赛场解说，让ESPN的足球秀变得更加精彩。

- 售价：$19.99
- 出品人：Sega/Global Star
- ESRB级别：老少皆宜

5 《全光谱战士》



奉劝那些狂热崇拜孤胆英雄兰博的人千万不要购买《全光谱战士》，因为这部第一人称射击游戏强调的是团队协作精神。在游戏中，玩家将会扮演两支分别由4人组成的小分队的指挥者，既要从火力上压倒敌人，也需要运用战略战术，用计智取敌人。如果你是一名资深的战争游戏玩家，如果你想尝试真正的战斗体验，建议你不妨试一试《全光谱战士》。

- 售价：$49.99 ■ 出品人：THQ
- ESRB级别：成人

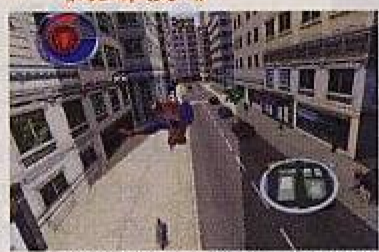
6 《皮克敏星球2》



在《皮克敏星球2》，玩家仍然是培育各种颜色的皮克敏，皮克敏长大之后，让它们帮你收集星球上亮晶晶的财宝，杀死各种奇怪的虫子（当然，皮克敏也可能会被虫子杀死），维持皮克敏星球上各种生物的正常生活秩序。在前作的基础之上，《皮克敏星球2》的游戏引擎做了进一步的改良，加入了地下迷宫关卡和双人对战模式。

- 售价：$49.99 ■ 出品人：Nintendo
- ESRB级别：老少皆宜

7 《蜘蛛侠2》



玩家将有机会再一次以蜘蛛侠的身份出现在游戏中，纽约市将成为你施展拳脚的大舞台，城市每一个角落中发生的犯罪事件都无法逃过你的眼睛。续作中新增了一套动感十足的战斗系统以及大量的boss，背景环境的区域更加广泛，从哈姆莱区（黑人居住区）到埃利斯群岛，整个纽约市都被收纳其中，Dan Elektro评价该游戏为“迄今为止最出色的一部《蜘蛛侠》游戏”。我们相信他的眼光。

- 售价：$49.99 ■ 出品人：Activision
- ESRB级别：青少年

8 《仙乐传说》



《仙乐传说》是一部卡通味十足的RPG游戏，它的故事情节曲折动人，在我们所见过的游戏中是最优秀的（故事元素对于角色扮演类游戏的重要性，不说大家也知道）。游戏的主人公是一位浪迹天涯的剑客，他将会担负起“被神选中的人”的护卫之职，与她一起开创新世界。在GC的游戏种类中，RPG本来就属于一个“少数民族”，《仙乐传说》就如同一颗璀璨的明珠，吸引了诸多GC玩家将它带回家收藏。

- 售价：$49.99 ■ 出品人：Namco
- ESRB级别：青少年

9 《神偷：致命阴影》



早在《合金装备》打响潜行游戏的名声之前，《神偷》已经成功的将“潜行胜过正面冲突”的观念植入PC玩家的大脑了。《致命阴影》是《神偷》系列推出的又一部新作，它以精致的画面及全新的游戏引擎让我们眼前一亮。在游戏中玩家仍然扮演神偷Garrett，完成一系列的艰难的考验，清醒的头脑，敏锐的直觉以及高超的隐身术，缺一不可。建议缺乏耐心的玩家最好不要尝试《神偷：致命阴影》。

- 售价：$39.99 ■ 出品人：Eidos Interactive
- ESRB级别：成人

10 《红侠乔依》

如果你想找回自己早年对于GC游戏的那股狂热劲头（可能是因为当年买不起GC的缘故），有一个补救的机会，现在依然可以购买到《红侠乔依》，它是去年推出的原创性游戏之一，虽然只是一部2D卷轴游戏，但是却拥有新颖的创意、巧妙的构思、冲击感十足的视效。再加上它的定价并不是很高（$30），在游戏中玩家还将有机会扮演《鬼泣》中的但丁。如果你特别特别喜欢乔依，那再告诉你一个好消息，《红侠乔依2》将于今年年底推出。

- 售价：$29.99 ■ 出品人：Capcom
- ESRB级别：青少年

极品飞车：地下狂飙2
Need for Speed Underground 2



随着《极品飞车：地下狂飙2》的“发车时间”越来越临近，我们目前对这款游戏至少在一点上是有着十足的把握的：至少从目前来看，这款“极品飞车”的引擎可以保证提供足够的动力。这种动力足以让这辆“极品飞车”彻底超越同类型的游戏作品 -- 包括《极品飞车》系列作品的前作。

属于你的夜晚

在这里，我们不得不提一下游戏中经过精心设计的“自由漫游世界”。这种设计理念的基本概念就是在游戏中，玩家们可以探索一个区域，去发现一些全新的东西，而不用被以往游戏中要去完成某个特定的任务之类的游戏元素所困扰。在《极品飞车：地下狂飙2》中，正是这种“自由漫游”的设计给你的引擎带来无限的动力，并让你产生了超越的激情。即使在游戏最开始的几关中，你也可以深刻地体会到这种激情。在《极品飞车：地下狂飙2》的游戏世界中，你可能会几个小时都在虚构的城市Bayview之中独自闲逛，在高速公路上飞驰。你还会注意到，即使进入另一个临近的场景中时，你丝毫不会感觉到有地图载入延迟的存在。而游戏中每个场景实际上都是现实生活中那个奢华的城市的真实写照 -- 在山坡上那些豪华的住宅只有通过蛇形通道才可以到达；在码头上的道路则显得十分的狭窄并且颠簸；在城市中心区域有着很多的直角弯以及川流不息的交叉路口。更让人感觉印象深刻的是游戏中的时间和天气状况会随时发生改变。天空的颜色会由灿烂变得昏暗，随即瓢泼大雨从天而降。你还会注意到天空的颜色在黄昏与黎明之间的微妙差异。



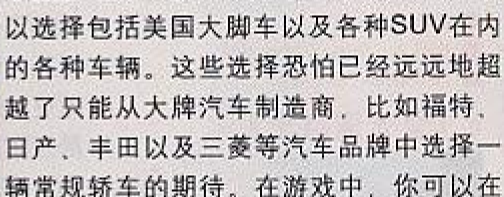




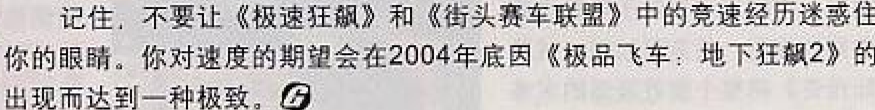
诡计与威胁

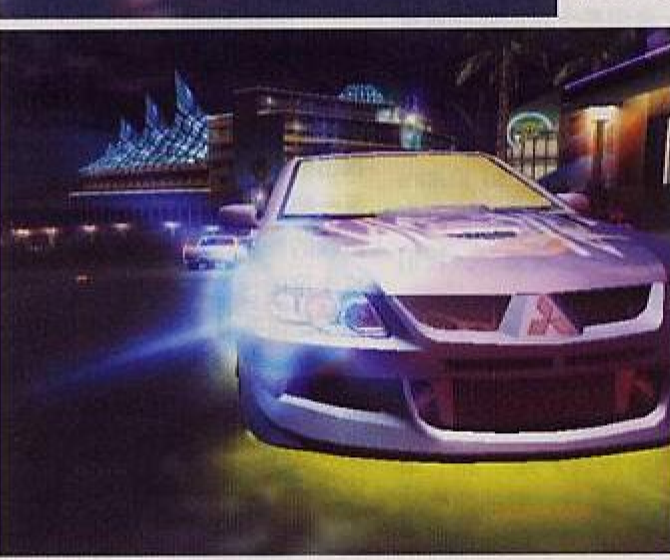
除了游戏中的开放式结局设计之外，《极品飞车：地下狂飙2》还更加依赖于曾经让这个系列游戏获得成功的重要元素：对你的座驾进行改装。不夸张地说，你甚至可以在游戏中象现实生活中的汽车发烧友那样对自己的汽车进行全方位的个性化改装。你可以在汽车的后备箱中装上一套低音泡系统，可以为汽车装上垂直开启的翼形车门以及液压系统，还可以换上大号的底盘以及运动型车身。在《极品飞车：地下狂飙2》中，玩家们还可以选择包括美国大脚车以及各种SUV在内的各种车辆。这些选择恐怕已经远远地超越了只能从大牌汽车制造商，比如福特、日产、丰田以及三菱等汽车品牌中选择一辆常规轿车的期待。在游戏中，你可以在八种全然不同的竞赛模式中驾驶着经过改装的车辆奋勇前进。要知道，这八种竞赛模式中有四种是第一次出现在《极品飞车》系列作品中。



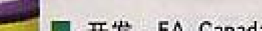


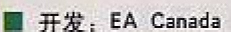
记住，不要让《极速狂飙》和《街头赛车联盟》中的竞速经历迷惑住你的眼睛。你对速度的期望会在2004年底因《极品飞车：地下狂飙2》的出现而达到一种极致。





- 开发：EA Canada
- 发行：EA Games
- 预计发售日期：2004年年底



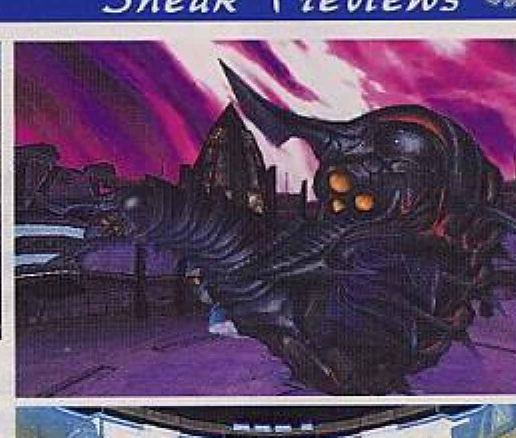




银河战士Prime2：回声
Metroid Prime 2: Echoes



萨姆斯·阿兰正准备用她那包着金属装甲的后背扛起GameCube，在2004年圣诞节即将来临之际替任天堂肩负起宿命中的重任。在《银河战士Prime2：回声》的演示版中，我们发现《银河战士》的支持者们这回也许会因为《银河战士Prime2：回声》而手舞足蹈。在这款游戏中，阿兰的任务是去侦察"银河联盟"派往探索埃瑟星球上所发生的神秘事件的侦察班到底发生了什么事情。





光明与黑暗之造物

《银河战士Prime2：回声》的大致情节我们并不想对玩家们进行隐瞒。萨姆斯被派往埃瑟星球的时候遭遇到了一场持续长达千年的战争。这场战争是在两个分别名为"卢米诺斯"和"因格"的生物群体之间展开的。这场战役横扫了埃瑟星球上的二维空间，而在"光明"与"黑暗"的世界之间的分裂就是了解《银河战士Prime2：回声》这款游戏的机制和结构的关键所在。这点要是同《塞尔达传说》非常不同的。无论是任天堂还是游戏的开发商Retro Studios都准备对这款游戏中到底有多少关卡保守秘密，但已知的是你将在游戏中出发，去寻找埃瑟星球上"黑暗面"中的四所神庙。

《银河战士Prime2：回声》的游戏画面被进行了极大的改进。游戏制作人员利用全新的人物模型、画面中更细腻的纹理、爆炸中被增强的颗粒效果以及其他光影效果为我们营造出了一个真实的世界。《银河战士Prime2：回声》这款游戏同时还制作了大量的电影过场，长度达到了《银河战士Prime》的三倍。





看她手段如何

游戏中第一人称射击的战斗依然同《银河战士Prime》没有太大区别，并且使用了相同的基本控制设计。不过，萨姆斯的监视屏经过了少许的增强，例如可以区分已经被扫描到的目标。也许最醒目的增加项目就是游戏中两种类型的武器了 -- 包括了光明与黑暗两种。一旦你找到了这两种武器，你就可以轻易地利用C摇杆操纵，在两种武器之间进行切换。不过，你也要首先找到光明与黑暗这两种武器的弹药才可以进行发射。





在《银河战士Prime2：回声》中也有相当数量的爆炸场面。同《塞尔达传说》类似的是，《银河战士Prime2：回声》这款游戏也会要求玩家们在光明与黑暗这两个维度之间进行互动……不过目前我们还不便透露关于这方面的更多细节。

萨姆斯的第四次冒险

准备好迎接《银河战士》的聚会吧！在游戏中，你将可以选择四人死亡竞赛模式。这种游戏模式将在大量拥有开放和封闭式地形的地图中展开。在这种游戏模式中，你还将可以使用光明与黑暗两类型的武器，包括传说中可以将敌人一击毙命的黑暗类终极武器。

要记住，在《银河战士Prime2：回声》中，游戏的场景将更加的宏大。而萨姆斯也比以往变得更加倾向于黑暗面。

- 开发：Retro Studios
- 发行：Nintendo
- 预计发售日期：2004年年底



鬼泣3
Devil May Cry 3



在《鬼泣3》中，斯巴达的儿子又回来了，而且他要在这款游戏中给敌人带来更多的伤痛。《鬼泣3》可以说是这个系列游戏的前传，因为这款游戏进一步揭露了《鬼泣》系列神秘的背景故事。这些故事正是围绕着但丁那带有魔力的血统以及他深不可测的孪生兄弟沃吉尔的宿命展开的。为了与《鬼泣》系列游戏的时间线保持一直，在《鬼泣3》中出场的但丁非常的年轻并且稚嫩。在游戏一开始时，他只是一名侦探，而且他那强大的魔法力量也没有被唤醒。直到在游戏中他出现在城市中间的神秘塔之中时，他才具备了这种魔力。也正是在这里有无数的魔怪出现 -- 它们也是来寻找斯巴达的双子护身符的。而在拥有了双子护身符后，但丁就可以使用连续攻击技能了。

死亡游戏



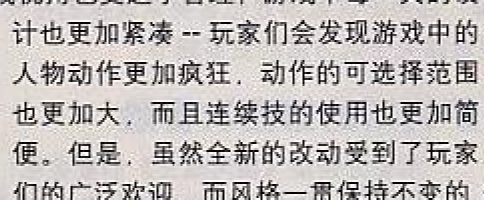
在游戏中，玩家们会欣喜地发现《鬼泣3》又重新回归到了《鬼泣》原作中那种哥特式的神秘风格，并且其图象引擎也更加强大，同时游戏机制也在某种程度上获得了增强。由于但丁还没有被唤醒（虽然在游戏的演示版中，控制设置选项仍然维持了指定一个按键触发连续技的设置），但游戏实际上已经启用了全新的个性化系统。这个系统被称为"我的但丁"。玩家们可以在多个"风格"选项中替但丁选择一个发展方向。例如特技大师、剑术大师以及枪术大师。每一个发展方向都可以让但丁拥有可以升级的各种特殊动作。例如特技大师可以让但丁在墙上快速移动，并且可以容易地对敌人的攻击进行躲避，而枪术大师和剑术大师则可以让但丁拥有更多全新的且极漂亮的攻击动作。

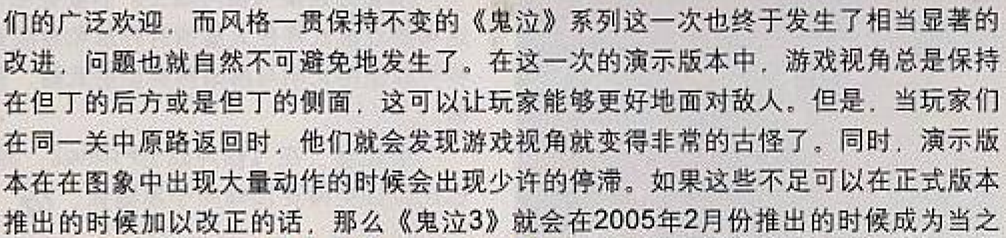




聚会时间！

这一次，在《鬼泣3》的演示版本中共演示了两个完全的关卡场景。我们发现《鬼泣3》采用了全新的画面，而且视觉效果也有了相当的提高，游戏视角也更趋于合理，游戏中每一关的设计也更加紧凑 -- 玩家们会发现游戏中的人物动作更加疯狂，动作的可选择范围也更加大，而且连续技的使用也更加简便。但是，虽然全新的改动受到了玩家们的广泛欢迎，而风格一贯保持不变的《鬼泣》系列这一次也终于发生了相当显著的改进，问题也就自然不可避免地发生了。在这一次的演示版本中，游戏视角总是保持在但丁的后方或是但丁的侧面，这可以让玩家能够更好地面对敌人。但是，当玩家们在同一关中原路返回时，他们就会发现游戏视角就变得非常的古怪了。同时，演示版本在在图象中出现大量动作的时候会出现少许的停滞。如果这些不足可以在正式版本推出的时候加以改正的话，那么《鬼泣3》就会在2005年2月份推出的时候成为当之无愧的同类型游戏中的王者。





- 开发：Capcom
- 发行：Capcom
- 预计发售日期：2005年2月份







雇佣兵团
Mercenaries



那种在游戏中进行开放式的漫游、驾驶着各种车辆进行游戏的理念又一次被大张旗鼓地被运用到了游戏中。当时在《侠盗车手》系列游戏中运用这种游戏理念的时候，很多人都为这种游戏理念所倾倒。这一次，《雇佣兵团》也使用了这种游戏理念。但是，在《雇佣兵团》中借鉴这种设计理念会得到更好的效果吗？这款游戏是否会让这种游戏理念达到一个新的高度？



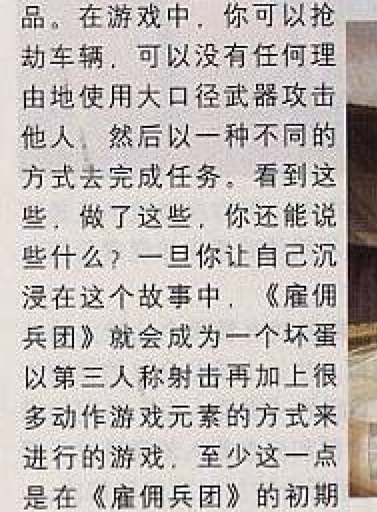




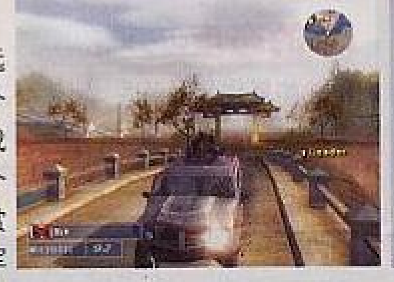


枪火

第一眼看上去，《雇佣兵团》显得更象是一款《侠盗车手》的仿制品。在游戏中，你可以抢劫车辆，可以没有任何理由地使用大口径武器攻击他人，然后以一种不同的方式去完成任务。看到这些，做了这些，你还能说些什么？一旦你让自己沉浸在这个故事中，《雇佣兵团》就会成为一个坏蛋以第三人称射击再加上很多动作游戏元素的方式来进行的游戏，至少这一点是在《雇佣兵团》的初期演示版本中得到了证实的。







《雇佣兵团》的故事背景是这样的：在不远的将来，朝鲜和韩国将统一成一个国家。但一个强硬派的将军却对此不满，同时发动了一场战争，并威胁要发射核子飞弹。玩家们需要在三个雇佣兵中选择一个，潜入到韩国并开始收集赏金。但他的首要任务还是要俘获那个疯狂的将军以及他的51名追随者。在游戏中，玩家必须单独完成那些任务。玩家们还需要从在韩国拥有最大的影响力的四方势力获得有价值的情报，并且与这四方势力进行全面合作。要说这四方势力都是哪四方？这可是最高机密：朝鲜、俄罗斯、中国和联合国。不过，你一定要小心：你与哪一方沟通得比较多都会影响到剩下三方对你所采用的态度。（最坏的结果是其中一方从此把你当作他们的敌人。）

命令与征募

也许目前《雇佣兵团》中最显著的设计就是劫持车辆并利用它们来达到你的目的的能力了。这种设计表面上看同《侠盗车手》系列哟非常的类似。但是，《雇佣兵团》的这种设计也和《侠盗车手》有着很大的区别。这种区别主要体现在游戏中可供驾驶的车辆上。游戏中的车辆包括了"捍马"、吉普、坦克、军用卡车以及直升机 -- 大多数都装备了机炮，你和你的伙计可以跳到里面进行驾驶。



《雇佣兵团》绝对加入了以前我们在其它游戏中似曾相识的一些游戏元素，但同时这款游戏也有着不同于其他游戏的巨大潜力。这种潜力主要是来自于它的改进与创新。但愿这些改进与创新可以超越《侠盗车手》所固有的那种模式，并且我们也希望《雇佣兵团》的战士们确实值得我们为此付出的那笔赏金。

- 开发：Pandemic Studios
- 发行：LucasArts
- 预计发售日期：2005年1月份
- 所有游戏截图均采自PlayStation 2版本。

模拟人生：上流社会
The Urbz: Sims in the City

到底有多少种不同的方式可以用来演绎《模拟人生》这个系列的游戏作品？EA看上去似乎要找到一个确切的答案，直到山穷水尽的那一天！《模拟人生：上层社会》就是他们所进行的最新尝试。他们要将这个具有超高人气的模拟游戏从PC平台上移植到更加"平滑"的游戏平台上。同时，他们又不希望丢掉游戏本身就带有的极高的模拟性。最后，他们似乎还希望为这个系列的游戏再加入一些更新的"态度"。

城市重建

《模拟人生：上流社会》这款游戏感觉上比其他《模拟人生》系列的游戏更象是一款冒险游戏。在游戏的一开始，你就被赋予了要使自己进入当地最上流社会的使命，你要让自己在城市的社区中尽可能高地获得较好的声誉。怎么样才能实现这样的目标呢？你需要不断地设置自己的关系网，需要不停地参加社交活动，同时要穿上时髦的服装，戴上新潮的首饰，还要在游戏中的每个区域里达到相应的目标 -- 例如通过一个不停按键的小游戏成为一个寿司厨师，从其他的NPC那里学到特殊的社交手段（也就是游戏中的交流技能选项），要让自己能够进入VIP房间，或者将该地区的坏蛋彻底清除出去，甚至不择手段地干扰别人的生活。

从《模拟人生：上流社会》中我们可以发现游戏的设计者已经认真地听取了针对《模拟人生：纯属意外》所发的批评。在《模拟人生：纯属意外》中，玩家们发现在游戏中根本就没有一个家庭作为依托来展开游戏情节，这实在是让人感觉非常的不适应。而在《模拟人生：上流社会》中，虽然游戏中的大部分情节也是发生在一成不变的城市中，但你在游戏中还是被赋予了一套公寓可以用来进行装饰，并且可以更换不同的背景来体现你所拥有的不同社会声望。

在PlayStation 2的预览版本中，我们发现这款游戏有着两个比较大的缺陷：同以往的《模拟人生》系列游戏一样，《模拟人生：上流社会》的控制体系中光标的移动仍然显得比较笨拙（要知道，PC版的《模拟人生》系列的操作界面要比游戏机版的更加友好。）；而有时候读频和光盘载入却显得过于频繁。但不管怎么说，也许到正式版发布时这些问题都会被加以改进和解决。

EA的态度

如果你只是认为《模拟人生：上流社会》这款游戏不过是从某种角度对上流社会这个概念进行抄作，那么你就有可能大错特错了。Maxis表示，《模拟人生：上流社会》这款游戏并非是对名人文化所进行的拙劣模仿。同其他的《模拟人生》系列游戏一样，这款游戏的制作非常严谨。而每个"社会人物"都来自于现实生活中真人的一颦一笑。但也有哲人曾经说过这样的话：聪明和愚蠢之间通常只有一线之隔。《模拟人生：上流社会》也有可能跨过了这条线。具体结果如何，就看玩家们如何对这款游戏反应吧。

- 开发：Maxis
- 发行：EA Games
- 预计发售日期：2004年年底









汤姆·克兰西的幽灵行动2
Tom Clancy's Ghost Recon 2

《汤姆·克兰西的幽灵行动2》正如玩家们所预料的那样，是一款基于汤姆·克兰西的军事特种部队单元（也就是“幽灵小组”）的故事开发出来的具有高度战术性的小队射击游戏。这款游戏最显著的改进就是在前作的基础上增加了第三人称视角以及语音控制（通过Xbox Live耳麦实现输入），同时画面可能更加华丽。

看好你的六个人！

在游戏中，第三人称肩头视角的设计简直可以用“无价”两个字来形容 -- 这种设计可以让你更加方面地寻找到火力掩护。当你按键拉近镜头的时候，游戏视角就会马上转换到第一人称视角，或者你也可以从一开始就完全以第一人称视角来进行游戏操作。游戏中全新的语音命令系统可以让你对自己的小队成员发布命令，更换武器以及装备，打开地图屏幕或关闭地图屏幕，重新装弹，甚至还可以让你更改武器的发射模式。但在游戏的预览版本中，语音识别仍然有着一些小毛病，同时还经常没有反应。但是估计这个问题到《汤姆·克兰西的幽灵行动2》正式推出的时候会被解决。一旦这个游戏在语音识别上取得重大突破，那么就会对今后的游戏发展产生非常重要的影响。



虽然在Xbox版本的《汤姆·克兰西的幽灵行动2》中，游戏中的环境简直可以用美仑美奂来形容，但这款游戏绝对不会让你感觉到丝毫的轻松。如果你在游戏中不注意保护自己，那么就会很容易被敌军发现，而你却丝毫不会意识到有敌人的存在。游戏的AI设计简直算得上是恶毒，敌方会根据你所制订的战术迅速调整战术部署。在《汤姆·克兰西的幽灵行动2》的预览版本中，我们发现与敌人每一个回合的较量都非常有挑战性，而特种部队不容任何错误的特性在这里也体现得非常充分 -- 你在游戏中将非常容易被干掉！在游戏中，保持低身位或藏在一个可靠的掩体后面对你来说将是至关重要的。







友好的幽灵？

如果一款以小队为单位的战术射击游戏中没有一个在线的对手作为敌人，那会是怎样的情景？别着急，Xbox Live的玩家们可以下载到新的内容，设置竞赛规则，查看排行榜上自己的排名，还可以向朋友们留言。当然，他们还可以玩到各种各样的多人游戏模式，例如合作模式、单独对战模式、团队对战模式以及竞赛模式等等。PlayStation 2、GameCube以及PC版本的《汤姆·克兰西的幽灵行动2》目前也正在开发之中，不过他们当然会与即将发布的Xbox版《汤姆·克兰西的幽灵行动2》有少许的不同。

- 开发：Red Storm
- 发行：Ubisoft
- 预计发售日期：2004年年底





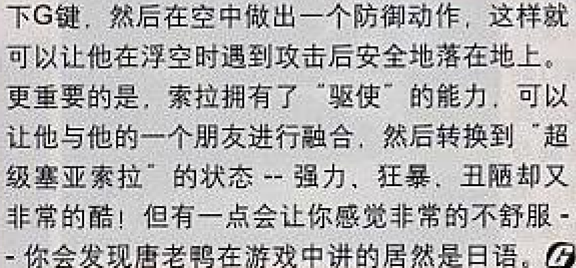


王国之心II
Kingdom Hearts II

同大多数战略合作不太一样的是,史克威尔·艾尼克斯和迪斯尼的合作简直可以称得上是天衣无缝。这两家公司将自己的资源以及著名的卡通人物组合在一起,结果就是产生了一个PS2时代最经典的动作类RPG游戏。不久以前,史克威尔·艾尼克斯的那些著名制作人来到我们这里让我们试玩了他们最近与迪斯尼共同开发的《王国之心II》。这个游戏实际上就是唐老鸭、古菲以及索拉等著名卡通人物在魔法王国中的又一次冒险。我们有机会对其中两个最熟悉的场景进行了一番探察:其中一个是由一些邪恶的生物控制的野兽城堡;还有一个就是奥林匹亚大剧院,在这里《最终幻想X》中的奥龙(重新被从后世中召唤)加入到了我们之中充当起了一个厉害的角色,而在这之前他还曾拒绝了邪恶势力对他所发出的邀请。



在《王国之心II》的预览版中我们发现,游戏的画面正如我们所期待的那样无懈可击。而迪斯尼的动画也非常的完美。简单而充满动感的游戏机制基本上没有太多的变化 -- 你可以直接控制索拉,利用华丽而颇具破坏性的空中连续技将所有的东西打得粉碎。在游戏中,索拉还可以使用Keyblade和魔法咒语来加强自己的攻击。当然,唐老鸭和古菲也有着自己的事情要做。而在游戏中,索拉确实拥有了一些非常具有新的招数,包括可以迅速向后移动,然后精确地对位于他身后的敌人进行定位。这时你所做的操作只不过是按一下G键,然后在空中做出一个防御动作,这样就可以让他在浮空时遇到攻击后安全地落在地上。更重要的是,索拉拥有了"驱使"的能力,可以让他与他的一个朋友进行融合,然后转换到"超级塞亚索拉"的状态 -- 强力、狂暴、丑陋却又非常的酷!但有一点会让你感觉非常的不舒服 -- 你会发现唐老鸭在游戏中讲的居然是日语。





- 开发:Square Enix
- 发行:Square Enix
- 预计发售日期:2005年夏季









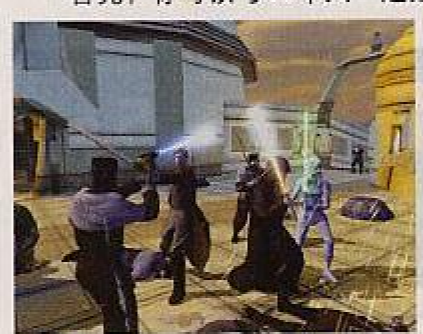


星球大战旧共和国武士II：希斯之王
Star Wars Knights of the Old Republic II: The Sith Lords

当电影爱好者们在《希斯武士的复仇》中"得知"阿纳金·天行者的命运时，游戏迷们却早已在LucasArts的《星球大战旧共和国武士II：希斯之王》中与邪恶的军队打成了一团。这款游戏就是2003年那款获得多项大奖的《星球大战》系列作品的续作。虽然《星球大战旧共和国武士II：希斯之王》同前作相比在很多方面都有着相似之处，但这款游戏看上去仍然可以让杰迪迷们获得娱乐与满足。《星球大战旧共和国武士II：希斯之王》在故事线上的时间要更靠前，同时在游戏中将可以让玩家们获得更多的武器，同时还可以拥有100小时以上的游戏时间。

释放你的愤怒

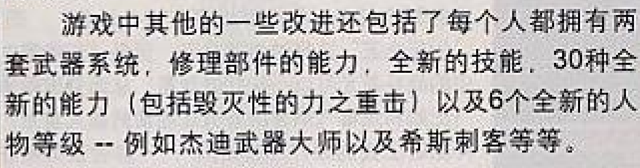
《旧共和国武士》系列的游戏迷们会非常熟悉《星球大战旧共和国武士II：希斯之王》将会以什么样的方式展开：游戏中的菜单几乎没有变化，但在经过了改进后每个命令都可以执行相对应的动作。但是，LucasArts以及开发公司Obsidian Entertainment也增加了一些改进，而这些改进无疑将会受到玩家们的热烈欢迎。



首先，你可以与10个人一起组成自己的团队，然后每个人都会有各自单独的个性、动机以及能力。《星球大战旧共和国武士II：希斯之王》中的埃顿同《旧共和国武士》原作中的卡西非常的类似，是一个比其他任何人物都更具可塑性的人物，而且绝不会是那种能力平凡的战士 -- 只要他还站着，他就可以一直战斗。当你开始着手一个分支任务的时候，你的团队就会分头去解决当前的挑战，这会让《星球大战旧共和国武士II：希斯之王》的游戏机制显得更具深度。

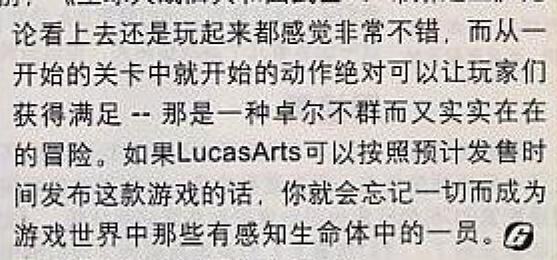


其次，也是最重要的，你在游戏中所做的决定将真实地影响到游戏的进程。例如，有些NPC也许会拒绝加入你的团队，这主要取决于你到底是属于光明力量一方还是黑暗力量一方。同时，如果你的人物开始向其中一方倾斜，你的团队中的一些成员也许会被你的决定所影响，从而跟着你成为光明或黑暗一方的成员。



游戏中其他的一些改进还包括了每个人都拥有两套武器系统，修理部件的能力，全新的技能，30种全新的能力（包括毁灭性的力之重击）以及6个全新的人物等级 -- 例如杰迪武器大师以及希斯刺客等等。

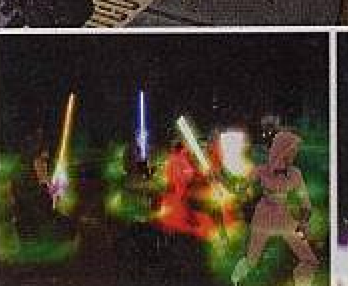
暗面之力量



目前，《星球大战旧共和国武士II：希斯之王》无论看上去还是玩起来都感觉非常不错，而从一开始的关卡中就开始的动作绝对可以让玩家们获得满足 -- 那是一种卓尔不群而又实实在在的冒险。如果LucasArts可以按照预计发售时间发布这款游戏的话，你就会忘记一切而成为游戏世界中那些有感知生命体中的一员。



- 开发：Obsidian Entertainment
- 发行：LucasArts
- 预计发售日期：2004年年底







使命的召唤：联合进攻



在迫击炮攻击的第一个场景中，有一个可以保证你安然无恙的散兵坑 —— 你要根据指南针上的星形标记找到它。

好消息！《使命的召唤：联合进攻》中最激动人心的第二次世界大战情节马上就要推出了！这个情节恐怕就算是那些老得掉牙的第一人称射击游戏高手都要感觉畏惧三分。要知道，这个扩展版的工程量可实在小 —— 虽然它仍然只是一个扩展版。

执行任务

《使命的召唤：联合进攻》中包括了很多全新的第二次世界大战场景，例如"突出部战役"以及西西里登陆等。在这个游戏中，你不会永远被布置在战壕中，在某些非常复杂的情况下，你甚至要在一架翱翔在B-17"空中堡垒"轰炸机尾部作为机枪手狂扫一气呢。但是即使是在游戏中最混乱、最血腥的战斗中，你依然会感觉《使命的召唤：联合进攻》的控制布局非常的可靠。事实上，这个游戏中类似于《使命的召唤》前几作中直线瞄准的控制能力依然是第一人称射击游戏中最出色的。这是否是因为这种瞄准体系更加依靠玩家们的直觉呢？在网络前线方面，《使命的召唤：联合进攻》的多人游戏模式也有着很多的设计。例如玩家们可以在线采用夺旗模式，还可以采用以坦克战为基础的基地进攻模式。不过，虽然这些游戏选项非常的出色，但其互动性依然无法同《使命的召唤：越南战场》相提并论。说实话，后者才是在线战争游戏当之无愧的王者。同该系列的前几作游戏一样，《使命的召唤：联合进攻》使用了经过翻新的《毁灭战士III》的图象引擎。在游戏具有更加锐利的纹理和更加真实的人物的同时，细腻的特殊效果却轻而易举地被突显了出来。例如，游戏中的迫击炮爆炸效果会发出大量的浓烟，将泥土和碎片抛向天空，让人感觉如同身临其境。当然，华丽的效果仍然需要强大的机器性能支持。不过你的系统可以支持《UT 2004》或者《使命的召唤：越南战场》，那么还是完全可以胜任这款游戏的处理工作的。在声音效果方面，玩家们将可以听到悦耳的机枪连续发射的声音以及隆隆的爆炸声，而且这一切都是以3D效果的方式向玩家们展现的。



在教堂附近，你必须利用狙击步枪干掉所有七个带着便携火箭筒的反坦克兵。这样才能保护坦克并完成任务。援军将从侧翼偷偷潜入过来，所以一定要注意观察环境。

银星勋章

当然，要玩《使命的召唤：联合进攻》这款游戏，你首先要有《使命的召唤》安装在机器上。但是这并不算什么太大的成本，尤其是对那些一直钟情于第一人称射击游戏的老玩家们来说。也许《使命的召唤：越南战场》会一直是在线战争游戏的王者，但《使命的召唤：联合进攻》却绝对在单人战役的游戏中占据主导的地位。

■ 开发：Gray Matter Studios ■ 发行：Activision
■ 游戏类型：FPS ■ 游戏人数：1人/32人在线



图象	4.5
音响	4.5
控制	5.0
可玩度	5.0 / 5

建议系统配置：
■Windows 98/2000/XP ■Pentium III 1.5 GHz
■512M内存 ■3G硬盘 ■128M视频卡



幻魔霸主



如果战斗进行得比较艰苦，就可以到建筑物中去进行这种艰苦的战斗。人类可以在不同的建筑物中保护自己，这些建筑物可以提供临时性的保护，而且更利于对敌人进行狙击。

随着《幻魔霸主》这款游戏登陆PC平台，《魔兽争霸III》的崇拜者们或许会在即时战略游戏中拥有第二个选择了。

三人成局

《幻魔霸主》中将有三个种族相互间进行博弈 —— 兽族游牧部落、帝国以及黑暗堕落部族 —— 他们之间将以即时战略绞杀的方式相互对抗。在单人游戏模式中共拥有36个任务（每个部族拥有12个任务），而多人游戏比赛则包括了象"夺旗"和"山丘之王"这样的游戏章节。但是《幻魔霸主》这款游戏的主要卖点还是在于游戏中的战斗单元可以一头扎进地里，从而突破障碍，偷取稀有能源，然后发起突然袭击（比如利用毒气烟雾的渗透让地面的敌人窒息）。虽然这款多层次游戏机制并不象一开始听上去的那样那么诱人 —— 你会被局限在预先生成的地下陵寝中 —— 但这种设计确实为我们打开了战略游戏的新的思路。

另外，《幻魔霸主》还因为笨拙的控制安排而获得了褒贬不一的评价。虽然鼠标点击的操作界面非常直观，但大量的键盘命令应当被加以改进，从而可以更加容易实现。我们还应该注意到，《幻魔霸主》绝对更适合那些骨灰级的即时战略游戏玩家：虽然游戏中也有着几个游戏指南关，但这些关卡只不过演示了最基本的操作技巧而已。

深挖洞

在游戏的图象方面，《幻魔霸主》那细致的游戏环境以及闪闪发亮的特殊效果都为这款游戏披上了一层华丽的外衣。但更重要的是，这款游戏的表现非常平滑而且稳定，这意味着即使是采用了普通配置PC机的玩家也可以享受到非常好的祯频。《幻魔霸主》的音响效果相比之下就不是那么令人印象深刻了。《幻魔霸主》的音响效果为了我们提供了一种比较平和的、带有淡淡的史诗味道的音轨，以及比较标准化的金属撞击声。游戏中的配音采用了一般该类游戏所采用的威严的仿英国口音 —— 不过你可以自由地在选项菜单中将这种配音关闭。

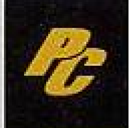
《幻魔霸主》的多层次游戏机制设计是向着一个非常有趣的发展方向所迈出的第一步，但不幸的是，在即时战略游戏领域的竞争永远是那么的残酷 —— 所以无论做出什么创新都是永远不够的。如果再多加入一些更富于竞争性的创新，《幻魔霸主》绝对会让暴雪公司感觉到竞争方面的压力。或许到那个时候，完美的娱乐战略层面的战斗才会真正开始。



灵魂陷阱的作用是用来充当储备，黑暗堕落部族可以在这里储存共享经验值和各种资源，如果灵魂陷阱被摧毁，黑暗堕落部族将被极大地削弱。要有效地利用灵魂陷阱。

■ 开发：Black Hole Entertainment
■ 发行：EA Games ■ 发售日期：2004年11月
■ 游戏类型：即时战略 ■ 游戏人数：1人/12人在线





图象	4.0
音响	3.5
控制	3.0
可玩度	4.0 / 5



建议系统配置：
■Windows 98/2000/XP ■Pentium III 1.5 GHz
■512M内存 ■2G硬盘

Call of Duty: United Offensive



Good news! Call of Duty: United Offensive's white-knuckle WWII scenarios will blow away even jaded FPS veterans. And that's no small achievement, especially for a mere expansion pack.



PROTIP: During the first scenario with the mortar strikes, there's one particular foxhole you must enter—follow the star on your

Do the Duty

United Offensive serves up several new WWII scenarios, including The Battle of the Bulge and the Invasion of Sicily. You won't always be stuck in the trenches, either--in one nail-biting sequence, you must man the tail gun of a B-17 Flying Fortress while soaring over Eastern Europe. But even amidst all the confusion and carnage, United Offensive's responsive control scheme is completely reliable. In fact, the intuitive Aim Down the Sight ability (familiar to Call of Duty vets) is still the best aiming system to grace the FPS market. On the online front, United Offensive's multiplayer modes have also received an overhaul with new games like Capture the Flag and the tank-focused Base Assault. The modes are a nice addition, but they're not interactive enough to defeat Battlefield Vietnam, the current king of online warfare.

As in its predecessor, Call of Duty, United Offensive uses a retrofitted version of the Quake III graphics engine. While the sharp textures and characters look convincing, the outrageously detailed special effects simply steal the show. Mortar explosions, for instance, send vast clouds of dirt and debris billowing realistically into the sky. These gorgeous visuals come at a steep price, but if your system can handle UT 2004 and Battlefield Vietnam, you have no worries. On the sound front, expect to hear chattering machine guns and booming explosions, all presented with convincing 3D effects.

PROTIP: In the church's tower, you must snipe all seven of the bazooka-toting Panzorshreks to protect the tanks and complete the mission. Reinforcements will sneak in

Silver Star

Of course, you'll need the original Call of Duty to play this expansion. But that's a small price to pay, especially for insatiable FPS players. Battlefield Vietnam may rule the online roost, but United Offensive's gripping single-player campaign is second to none.--Vicious Sid

- Developed by Gray Matter Studios
- Published by Activision
- $29.99
- Available now
- First-person shooter
- 1 player; 32 online



图象	4.5
音响	4.5
控制	5.0
可玩度	5.0

Recommended System Specifications
- Windows 98/2000/XP
- Pentium III 1.5 GHz
- 512 MB RAM
- 3.0 GB on HD
- 128 MB video card



PROTIP: When the going gets tough, the tough go indoors. Humans can garrison themselves into various buildings, offering temporary protection plus a handy sniping post to boot.

Armies of Exigo



With the arrival of Armies of Exigo on the PC, strategy gurus may finally have a semiviable alternative to the Warcraft III juggernaut.

Three's a Crowd

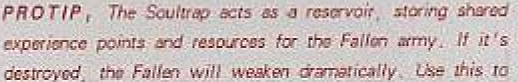
Exigo pits three races--the Beast Horde, the Empire, and the Fallen--against each other in a hardcore RTS brawl. The single-player game features 36 total missions (12 for each faction), and multiplayer matches include games like Capture the Flag and King of the Hill. But Exigo's main selling point is the fact that units are able to head underground to bypass obstacles, steal precious resources, and spring sneak attacks (like poison gas clouds that seep up to choke surface enemies). While the dual-layered gameplay isn't quite as amazing as it first sounds--you're limited to pregenerated underground catacombs--it does open up new strategic avenues.

Otherwise, Exigo receives only mixed marks for its cumbersome control scheme. While the point-and-click interface is intuitive, the expansive keyboard commands should be more streamlined and accessible. It should also be noted that Exigo is definitely geared more toward experienced strategy veterans; though there are a few tutorial levels, they only demonstrate the most basic techniques.

Further Down the Rabbit Hole

In the graphics department, Exigo's detailed environments and sparkling special effects add a noticeable coat of luster. But more importantly, the performance is smooth and steady, meaning that players on modest PCs can expect decent frame rates. Exigo's audio is less impressive, offering a generic, epic-tinged soundtrack and a standard array of clangs and thuds. There's also the usual collection of awful faux-British accents--feel free to silence them via the options screen.

Exigo's multileveled gameplay is a good first step in an interesting direction, but unfortunately, that's not always enough to compete in the brutally competitive RTS genre. With more tweaking, Armies of Exigo could definitely give Blizzard a run for its money. Until then, it's a perfectly entertaining strategy exercise.--Vicious Sid



PROTIP: The Soultrap acts as a reservoir, storing shared experience points and resources for the Fallen army. If it's destroyed, the Fallen will weaken dramatically. Use this to your advantage.

- Developed by Black Hole Entertainment
- Published by EA Games
- $49.99
- Available November
- RTS
- 1 player; 12 online



图象	4.0
音响	3.5
控制	3.0
可玩度	4.0

Recommended System Specifications
- Windows 98/2000/XP
- Pentium III 1.5 GHz
- 512 MB RAM
- 2.0 GB on HD



游戏地平线

转眼圣诞节将至。在每年的这个时候，游戏厂家都会推出大量的游戏作品来犒劳辛苦了一年的玩家们。今年，除了即将登场亮相的众多游戏作品外，众多游戏主机也有你方唱罢我方登场的味道。除了 NDS 和 PSP 外，诺基亚也在 11 月推出了 N-Gage QD。本期专门向大家介绍几款 N-Gage QD 游戏，请大家先睹为快。



魔都战将
Ashen

N-Gage

当七河市在暴风雨的席卷中被超自然现象征服而陷入混乱之中时，雅各布也和其他人一样，陷入了恐惧和绝望之中。当然，雅各布比谁都清楚这场灾难的起因。当其他市民纷纷逃离时，他必须重返七河市，设法拯救它。他的姐姐还呆在这几乎已毁灭的城市中，雅各布有理由相信她就是这场灾难的主谋，因为她曾警告过雅各布这一切……

《魔都战将》是一部超自然恐怖主题的第一人称射击游戏，专为N-Gage平台开发。如果你对用手机玩第一人称射击游戏尚持有一种怀疑的态度，那实在大可不必。你知道吗，诺基亚N-Gage QD可以在方圆10米内通过蓝牙与朋友们以无线的方式进行对战！在机场的候机大厅里，拿出N-Gage QD，和朋友们对战一把，这种感觉一定既爽又炫。

图象	4.5	可玩度
音响	4.0	4.3
控制	4.5	5

开发：Torus Games　发行：Nokia　游戏类型：FPS　游戏人数：多人无线对战　游戏发售日期：2004年11月7日

FIFA足球2004
FIFA Soccer 2004

N-Gage

对于那些希望得到官方证书、完整游戏模式以及栩栩如生的游戏体验的真正足球迷而言，《FIFA足球2004》无疑是最完善、最逼真的手机平台足球游戏了。其动作按照高水平球员的表现设计，角色的反应更加灵敏。通过蓝牙无线技术，玩家们可以在N-Gage QD游戏手机上与好友在《FIFA足球2004》中一较高低。它摆脱了线缆的束缚，带给我们的只是多人游戏的无穷乐趣！让人身临其境的赛场氛围，基于现实比赛的场景，绝对的真实性以及业界领先的游戏方式，《FIFA足球2004》堪称手机足球游戏中真正的王者。

由于《FIFA足球2004》在手机游戏平台上的先入为主，如果手机游戏时代真的来临，恐怕《实况足球》系列又不得不被迫去后发制人了。

图象	4.5	可玩度
音响	4.0	4.3
控制	4.5	5

开发：Torus Games　发行：电子艺界　游戏类型：SPG　游戏人数：2人　游戏发售日期：2004年11月



侠盗车手：圣安德列斯
Grand Theft Auto: San Andreas

在《侠盗车手：圣安德列斯》中你将成为一个“自由之子”！

虽然说《侠盗车手》是一款以“犯罪”为题材的游戏系列，但它却拥有好几百万的忠实拥护者…… 看来有时候在虚拟的环境中做出一些违背常理的事情也是很多玩家们一直渴望的呢。

闻名不如见面，传说中游戏内容是前作四倍的《侠盗车手：圣安德列斯》终于在玩家们的期盼中粉墨登场了。而制作者们在游戏拿出来之前所说的可真不是大话，如果你玩了《圣安德列斯》你会在很短的时间里发现，它的进步之大远远超出你的想象。首先是那映入眼帘的精美画面和远远快过前作的读取速度，看来Rockstar的设计师们真的已经把握住了PS2游戏的开发秘诀。不过，最有趣的当然还是在《圣安德列斯》中玩家们的“游戏内容”，在开发者的精心设计下玩家们与游戏的主角有了更多的“沟通方式”。除了在江湖中继续身不由己的“除暴安良”，玩家们还可以通过在游戏中的“锻炼”让主角更强壮，通过购买新衣服让主角更有魅力……总之，在这款游戏中能够体验到的就是更多更大的自由度，在游戏里想干吗就干吗的日子离我们已经不远了。

图象	5.0	可玩度
音响	4.5	4.7
控制	4.5	5

开发：Rockstar North　发行：Rockstar Games　游戏类型：ACT　游戏人数：1　发售日期：2004年11月



摔角玫瑰
Rumble Roses

想象一下，让两个穿着惹火的艳丽女孩在擂台上大打出手，这样的情景会给你带来什么感觉呢？很刺激吧…… 在Konami为我们带来的摔角格斗游戏《摔交玫瑰》中玩家们将可以亲手在电视画面中上演这一幕。

其实，除了摔角手全部是漂亮美女外，《摔角玫瑰》与其它摔角游戏并无太大区别，所以，精通此类游戏的玩家将可以很快成为《摔角玫瑰》的高手。有一些不同的是，在《摔角玫瑰》的打斗中玩家们可以利用角色的某些招式羞辱对手，而当对手的耻辱程度上升到一定状态后，玩家还可以使用“羞辱必杀”来击倒对手，这在以往的摔角游戏中是不多见的，也确实很有趣。

不过，《摔角玫瑰》中也存在着一些设计上的缺憾，游戏中没有提供角色招式表、按键说明，角色服装象长在身上且不能更换……等等，这些都让《摔角玫瑰》在娱乐性上大打折扣。

图象	4.5	可玩度
音响	4.0	4.2
控制	4.0	5

开发：Yuke's　发行：Konami　游戏类型：FTG　游戏人数：2　发售日期：2004年11月



旧世界的遗产3
Jak 3

拯救世界的英雄JAK又一次回到了我们的身旁，这一次他依然是象“侠盗车手”那样在游戏中挑战新的邪恶势力。

说实话，就是把当初的《旧世界的遗产2》现在拿出来看，游戏的素质也依然是目前很多游戏无法比拟的。所以说，《旧世界的遗产3》要想超越前作的辉煌成就会有多难可想而知。

在《旧世界的遗产3》中Naughty Dog给玩家们带来了JAK的新冒险，剧情依旧保持着系列传统的，令人忍俊不禁的幽默感，而游戏的内容也被扩大得更加让人难以想象，还有更多的武器、特殊能力可以在游戏丰富的关卡中使用。此外，前作中一些让玩家略有不满的细节也在本作中得到了改进，比如：地图上标明了各个目标确切位置，这让我们很容易就能找到下一个等待JAK接受的任务，使游戏的情节能流畅的发展下去。

图象	5.0	可玩度
音响	4.5	4.7
控制	4.5	5

开发：Naughty Dog　发行：SCEA　游戏类型：ACT　游戏人数：1　发售日期：2004年11月



CAPCOM明星大乱斗
Capcom Fighting Evolution

虽然是一款想想就能知道大概是什么样子的游戏，但《CAPCOM明星大乱斗》还是一款值得一试的2D格斗游戏。玩这款游戏你用不着关心情节，角色之间也根本没什么让人值得探讨的复杂关系，拿起手柄和朋友们“大打出手”尽情享受格斗游戏给你带来的爽快感觉吧！

《CAPCOM明星大乱斗》的画面可能会让你觉得没有《街霸3》来得绚，但和近期推出的《格斗之王2003》比，你一定会心满意足了。而悦耳强劲的音效和良好的控制感，都会让你没时间再去注意游戏中那些小小的瑕疵了。

游戏在第一眼感觉上让人唯一略感不满的就是可用角色数量少了点，要是能有更多角色加入到游戏中来必定会更热闹。寒冷的冬季在自己温暖舒适的家中和朋友们痛快的来一场《CAPCOM明星大乱斗》吧，大家一定会乐此不疲的投入到乱斗的乐趣之中。

图象	4.0	可玩度
音响	4.0	4.3
控制	5.0	5

开发：CAPCOM　发行：CAPCOM　游戏类型：FTG　游戏人数：2　发售日期：2004年11月



图象	4.5	可玩度
音响	4.0	4.3
控制	4.5	5

光明之泪
Sthining tears

期待已久的等到这张《光明之泪》，果然在游戏的OP一开始便不禁让人赞叹动画方面的品质。由吟游诗人来开始的这个故事，透露出典型的东方奇幻色彩。

游戏的故事是从妖精少女艾露薇所救的失忆少年展开，围绕着少年所拥有的两枚神秘的戒指，一场阴谋正在接近他们。从S.RPG转换成A.RPG类型，同时可以两人一起行动的设定更是提高了玩家的共同游戏的乐趣。其实吸引我们的并不仅仅于此，游戏中武器升级系统、与朋友间的友好度都是玩家所追求的可玩要素，再加上多达8种的结局分支，SEGA很有经验的调动延伸着我们的游戏时间。

画面方面可以说在CG上无可挑剔，传统的2D制作丝毫无损欣赏性，而在游戏里面的画面让我倒是想起《魔力宝贝》这款游戏，Q得是超级可爱啊，另外战斗中的魔法也很鲜艳华丽，可惜的是音乐方面稍嫌单薄，不过有强大的声优阵容来补充，就再没什么好过于挑剔的了。

发行：SEGA　发售日期：：2004年11月　游戏类型：A・RPG　游戏平台：PS2　游戏人数：1-2人



图象	3.5	可玩度
音响	4.0	3.8
控制	4.0	5

真名法典-真红的圣痕
MagnaCarta

少见的韩国公司出品的游戏，虽然对韩国游戏的了解多半是在“韩式泡菜”上，不过也绝不可小视他们在电视游戏方面的实力。此次发售的是韩国的人气RPG作品的PC版移植作品，不过，虽然说是PC的移植，其画质却比较让人汗颜，莫非两个平台的画质差得如此之远？

游戏的CG部分还算不错，人设方面更是绝对的韩式风格，私下就一直有感觉男主角是女性的错觉……在操作方面来看，人物在游戏中控制简单明了，但是在走路的时候有种发飘的不踏实感。战斗是真名法典的一个比较独特的地方，类似于《影之心》和《超级巨星节拍》的节奏按键出招，根据你的按键成功率还可以发动进一步的奥义。这个设定可能会让你在初上手的时候极为不习惯，但是一旦适应便会发现其实蛮有趣的，如果你想从日式和美式游戏中解脱出来换换感觉，真名法典是值得一试的不错作品哦。

发行：BANPRESTO　发售日期：2004年11月　游戏类型：RPG　游戏平台：PS2　游戏人数：1人



图象	4.0	可玩度
音响	4.0	4.0
控制	4.0	5

妖精战士：世代
ARC THE LAD GENERATION

SCE的当家RPG作品妖精战士系列，此次特别推出的是网络版，并且顺应的将原本战棋类的游戏方式改为了动作类。

本次在游戏画面上可能是为了适应网络联战的需要，人物在游戏地图上显示是很小的，但是以3D形态表现，动作方面也很自然。音乐方面没有很激情昂扬的主调，基本以舒缓抒情为主，反而更有种大气的感觉。

战斗系统新增的是卡片系统，你的角色的各项数值增长都借由一张张的卡片来完成，而且可以将卡片进行合成，看来已经是“有卡走遍天下”了啊。由于是网络版的游戏，你可以在游戏中体会的，除了个人战斗、剧情之外，还可以接来很多的公会任务，通过完成不同的任务来延伸分支情节和经验。不过，最重要的是，只有几个朋友一起来玩才能体会到联网的乐趣吧。

发行：SCEJ　游戏类型：A・RPG　发售日期：2004年11月3日　游戏人数：1-4人



图象	4.0	可玩度
音响	4.5	4.2
控制	4.0	5

圣诞夜惊魂
Tim Burton's The Nightmare Before Christmas

不知道你有没有看过这样一部动画呢？如果没有，没关系，在游戏里面我们来体会一下可爱的鬼王如何去解决一场可怕的危机。

实际上已经是CAPCOM出的第二部作品的圣诞惊魂夜，在人物设计方面非常独特，细长像面条的鬼王看上去不觉恐怖反而忍俊不已，其它角色也非常独特有趣。画面非常卡通，没有全部采用明亮的色调大概是为了更符合万圣节的感觉吧。至于音乐方面更是完全采用好莱坞的歌咏调，再加上十足的动感，让你不留下印象都不行。

游戏的战斗完全可以说是恶魔城+鬼泣的合成体，但是打击感丝毫不比这两部作品差，爽快感十足。游戏设计了20多个关卡，让你在开心的状况下玩个十足。另外还有一个让人颇觉有趣的就是类似DDR方式的BOSS战，可不是那么容易就能完成的哦。

发行：CAPCOM　游戏类型：ACT　发售日期：2004年10月21日　游戏平台：PS2　游戏人数：1人



死或生：终极版
Dead or Alive: Ultimate

《死或生》应该算是XBOX上最具偶像气质作品了，这次的最终版其偶像化趋势更加明显，近100件隐藏服装让人觉得DOA从格斗大会改成时装表演了，看来Tecmo恨不得把元福这老头子也打扮得花枝招展。

本作在情节上与DC版的《DOA2》和SS上的《DOA1》没有区别，但重新制作的场景人物在画面上自然不可同日而语，当天狗使出能够变幻季节的招数时，看上去真是华丽到了极点。作为一款格斗游戏，《死或生》的特点就是不够严谨，可这也是它迷人之处，想想看在VR战士里有"乱拳打死老师傅"的情况吗？《死或生》就不同了，大家玩的是个乐趣，何必象VR那样就跟自己练功夫似的呢？

其实《死或生：终极版》最吸引人的地方在于加入了XBOX Live，你可以与全世界的DOA爱好者切磋，并且获得排名，当然了，前提是你要有足够的网络带宽。

图象	5.0	可玩度
音响	5.0	5.0
控制	5.0	5

开发：Team Ninja　发行：Tecmo　游戏类型：FTG　游戏人数：对应XBOX Live　发售日期：2004年10月26日



冰城传奇
The Bard's Tale

如果从第一印象评价《冰城传奇》这款游戏，很可能会得到不公平的结论，在这个注重感官刺激的时代，没有出色的画面或支持N.1之类音效的游戏恐怕很难打动玩家，尽管很多玩家并不能清楚地分辨出四面八方传来的声音。

《冰城传奇》是一款想象丰富的作品，它把传统RPG中各路英雄好汉悉数拎出来加以讽刺，游戏中的对白和歌曲到处可见开发者充满智慧的调侃，令玩家会心一笑。游戏整体难度一般，多数情况并不需要你去拼命地完成什么任务，只需随处走走，欣赏一下沿途风景，或弹奏一曲音乐，在轻松诙谐的气氛中进行，也许有玩家无法接受它的节奏，但只要你仔细去体会，一定能发现《冰城传奇》的真正韵味。另外，本游戏的作者想必大家早已熟知了，他就是后来退出Interplay Inc的Brian Fargo，其代表作是《博得之门》和《辐射》。

图象	4.0	可玩度
音响	4.0	4.0
控制	4.0	5

开发：InXile Entertainment 发行：InXile Entertainment 游戏类型：RPG 游戏人数：1人 发售日期：2004年10月26日



杀戮地带
Kill Zone

《杀戮地带》发售日--11月2日，《光环2》--11月9日。看得出来，《杀戮地带》没有丝毫回避的意思，这一次，Sony要在FPS游戏上与XBOX刺刀见红地肉搏了。

从画面上来看，《杀戮地带》画风柔和，一方面是游戏故事发生在一颗充满辐射的星球上，另一方面开发小组也有意识地将画面柔化以保证帧率。而《光环2》在画面上毫不保留，描绘了很多气势恢弘的场面，但有时候有丢帧现象，这可谓鱼与熊掌不可得兼。在操作上，用手柄控制FPS游戏本来就有些困难，因此双方很难分出高下。在游戏情节和关卡设计上，《杀戮地带》是并不遥远的未来故事，因此有很多现实的影子；《光环2》则有一种星球大战式的科幻史诗味道，这些方面都是主观性太强的东西，因此也难有定论，就个人而言，我还是比较欣赏后者。最后，双方都支持网络对战，不过在这一点上，《光环2》可以说占据了绝对优势，无论是在XBOX Live上还是使用其他软件联机对战的玩家恐怕都要远远超过《杀戮地带》了。总之，《杀戮地带》是PS2上迄今为止最出色的FPS游戏，但与浸淫FPS已久的微软来比，Sony还是显得有些经验不足。

图象	4.5	可玩度
音响	4.5	4.3
控制	4.0	5

开发：Guerrilla　发行：SCEA　游戏类型：FPS　游戏人数：1人　发售日期：2004年11月2日



零红蝶：剪辑版
Fatal Frame 2: Crimson Butterfly

Tecmo恐怕是最善于换"装"不换内容的开发商了，一部死或生加几套隐藏衣服就能让全世界玩家兴奋不已，这次晚了近一年发售的XBOX版《零红蝶》也是如此。《零红蝶》是款不错的恐怖游戏，初看此作品的感觉是除了生化、寂静岭之外的新恐怖类型，很有新鲜感，不过本作对于接触过PS2版的玩家估计吸引力还是会大打折扣的，下面让我们看看这次的XBOX版本有什么进化吧。1.支持杜比5.1立体声道，支持480P，以及更出色的光影效果，几乎所有的XBOX游戏都在画面音效上"欺负"PS2；2.追加第一人称视点，这个嘛，估计Tecmo认为XBOX玩家都喜欢FPS类游戏吧；3.追加新灵体，这也没什么花样；4.追加"商店购物模式"，就象上面说的Tecmo对换装真是情有独钟啊，想象一下茧和零姐妹穿着泳装在皆神村是什么感觉呢？唉……怎么有点恶搞成分啊；5.追加新BOSS，红蝶中的BOSS也只有最后的纱重有点印象，其他的好象已经想不起来了-_-!6.追加新的分歧结局，《零红蝶》的分支结局一直是我比较欣赏的部分，不过这次的新结局还没见到，有人能告诉我一下吗？

图象	5.0	可玩度
音响	5.0	4.7
控制	4.0	5

开发：Tecmo　发行：Tecmo　游戏类型：AVG　游戏人数：1人　发售日期：2004年11月1日

杰克 3

第二版中引入“它”，第三版也是在“它”的基础上做出的扩展——“它”就是贯穿《杰克3》始终的游戏玩法。

和任何一个三部曲游戏一样，第三部永远是最出彩的，所以不用惊讶，杰克的终章曲《杰克3》是这一系列中最出色的一部。游戏中加入了更多精彩的玩法，让它更加吸引你的眼球，并且，游戏还加入了很多新的创意，让《杰克3》更具吸引力。



在老矿山，躲避老巴格特的发出的火柱时，站在最高的地方比疯狂的跑来跑去明智得多。

在危险的世界里……有什么新鲜玩意儿？

《杰克3》从《杰克2》结束的地方开始。杰克和达克斯特离开了城市，结果却来到一个人人都是格斗高手的小镇。和第二版一样，杰克（有时和达克斯特一起）必须完成各种的任务来证明自己的价值，包括挑战、竞技场比斗、乘风滑翔和把东西打碎等等各种事情。确切的说，拥有各种各样的游戏模式是《杰克2》广受欢迎的原因。实际上到了游戏中段，故事才得以展开，两位主角发现他们揭穿了一个阴谋，不仅和老城市的政界有关，甚至牵扯到整个世界的命运。


看到这些跑来跑去的恼人的动物了吗？它们是试验Dark Eco最好的资源，并且被你打到也不会反抗。

杰克活动的地域其实有两个。你可以在两个行动自由的小镇之间穿梭，并且在空闲的时候探索或者开展各种分支的任务。每个小镇都有它独特的环境，那些错综复杂的建筑、各式各样的地形和徘徊的居民，让小镇看起来像真的一样。而且，和第二版一样，你可以“借”一辆飞行器以便能更快的在不同地域里往返。如果身处乡下，你还可以用一种两只脚的大型动物代步。



如果你坐在飞行器上，迷你机器人并不能伤害到你。事实上，如果你静止不动，它们就会视而不见然后自相残杀。

杰克 3 和迷人派对

的确，《杰克3》的核心在于它多面性的玩法。游戏大部分任务的难度都比较适中，但是仍有一部分任务会让你觉得非常棘手，初次玩这个系列游戏的新手可能会很不适应。《杰克3》还尝试利用各种按键的组合（特别是完成一个棘手的任务时）来完成四种武器之间的切换（有各种变换）、调整光线的强度、驾驶你的飞行器，各种各样的出拳和跳跃的方法。尽管有时游戏的可玩性方面可以压倒一切，但是参与到全部不同的行动里实际上是一种愉快的经历。



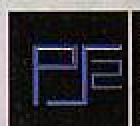
一招有效的近距离连携技：使出一招spin attack，然后立刻发射你的散弹猎枪。


如果你已经厌烦了在平台之间跳跃，那就呼叫出飞行器飞到其他地点。


Dune Hopper在沙漠里是最好的交通工具，它可以迅速消灭敌人，并且可以跳到最远的岛上。

- 开发：Naughty Dog
- 发行：Sony
- 上市日期：2004年11月





		可玩度
图象	5.0	5.0
音响	5.0	
控制	4.0	

皇牌空战 5：不被歌颂的战争

最新版的AC加入了大量新的元素，但是最重要的是，它仍然完整的保持着街机的风格。



经过了三年的等待，这款经典的控制作战射击游戏终于推出了第五版。AC5保持着它在空战游戏中的绝对优势，一旦你真正接触到它，就会忍不住惊叹。

战争和反省

为什么花费如此长的时间来开发下一代的AC？为了区别于普通的、用于讲述故事的电影质感的过场画面，Namco决定不仅要用……呃，电影质感的过场画面来讲述这个战争中的英雄故事，而且还要把飞行中的战争、恐怖和道德加入到故事当中去。通过无线电喋喋不休的谈话，你的僚机队员开始崭露不同的性格——指责某个命令，讥笑新的飞行员，还有吹嘘自己的技术。你可以加入到这些谈话当中去，虽然你被限制只能回答Yes或No，但是根据你的选择，你会得到各种各样的信息。刚开始的时候，这种谈话看上去很愚蠢，但是实际上，倾听所有的谈话会慢慢拉近你和队员间的距离，并且帮助你了解整个故事的背景。

当然，经过了三年的开发，被改良的并不只有故事方面。实际上，飞机看上去非常的华丽，简直就是现实中机型的副本，拥有惊人的精密度。投射导弹和轰炸敌军给飞行之旅带来了更多的乐趣。地面环境也变得郁郁葱葱、充满了有机生物，不再像先前版本那么荒芜了。



当你开始扮演空中之战的指挥官时，照顾其他僚机是成了一项必须承担的责任。



让你的队员驾驶不同种类的飞机，特别是当下一关卡里有不同的混合气流和地面目标时。

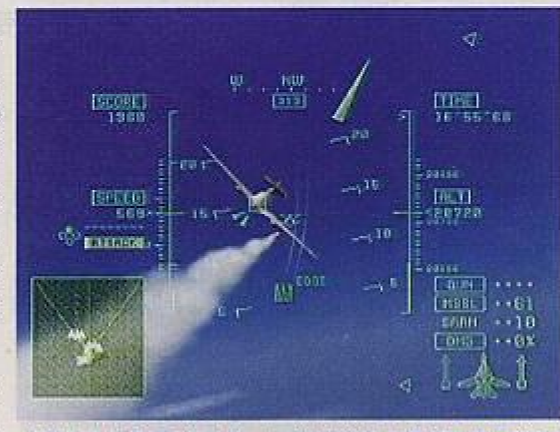
仅仅是服从命令

现在对这版AC来说，比较陌生就是即时向你的僚机队员发出命令的能力，你可以让他们挡在你的前面，攻击一系列的目标，或者自由的和敌军交战。命令仍然是有限的，比如，你不能让你的队员只攻击地面目标或者只攻击飞机。但是，能够命令你的队员，会给你的飞行带来了更多的乐趣，也让战争变得更具挑战性。

如果你需要在故事中寻找一个中断点，游戏里还有一种把重点设立在独立空战上的街机模式，胜利取决于在既定的时间内飞机被击落的数量。这种模式是那些追求快速街机空战的人的最好选择，这是一种很新奇的感觉。尽管游戏有很多新元素和新改进，但是AC5感觉上仍然是一款AC游戏。抛去故事那条线不谈的话，游戏的核心就是用最普通的飞行控制，在天上或者地上爆破。对于这系列游戏的新手来说，这并没什么关系，但是对那些老玩家来说，它感觉上很像前面所有AC游戏的玩法——考虑到它是第一流的飞行游戏，这倒也不是件绝对的坏事。



如果想快速结束一个任务，那就命令你的僚机队员使用他们的特殊武器去对付最关键的目标。



在第十个任务里，你会在二万英尺的地方遇到雷达干扰机。



不要什么东西都不肯扔，把那些老化、次等的飞机卖掉，这样你就可以在第一时间买到更好的飞行器。

飞行摇杆 2

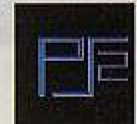
等级 3.5

为了更好的体验AC的额外乐趣，Namco推出了一款限量发售的特别组合包，其中包括一个HORI的飞行摇杆2。这款摇杆坚固耐用，可以很好的控制AC5，并且你的手握上去非常的舒服。唯一的一个缺陷在于：和其他的飞行摇杆不同，在偏航时，这个摇杆的底座不能扭动。

价格：$129.99（包括AC5；制作DVD；艺术作品；补丁和HORI的飞行摇杆2）



- 开发：Namco
- 发行：Namco
- 上市日期：2004年10月



图象	4.5	可玩度
音响	4.5	4.0
控制	4.5	

吸血莱恩 2

带着更多血腥，更多魅力和更多乐趣，吸血莱恩又回来了。



如果你是一个爱好广泛的人，那就一定要关注《吸血莱恩》——2002年超暴力动作游戏中的佼佼者，成为各个话题的焦点。Majesco在续集里对游戏做了全方面的改进——虽然几乎所有的新元素都是从其他更成功的游戏里借鉴来的，但是这并不能阻止它的Fans在未来的几个月里为之疯狂。

你可以把游戏中任何一个敌人当成食物，去补充你武器的火力或者你本身的能量。



"这就是你和大家打招呼的方法，宝贝？"



当你攻关时，可以按Action键，挥动你的刀杀死每一个靠近的敌人。



不要长时间在公园里徘徊

感谢BR的Fans，莱恩在路易斯安娜州那些和纳粹份子斗争的日子终于一去不返。BR2的故事发生在现代，深受大家喜爱的半吸血鬼莱恩与野蛮的对手周旋，并试图阻止她的兄弟姐妹用一块可以改变吸血鬼怕光特质的东西去操控世界。



你可以把那些拿着棒球棒的家伙或其他敌人当成食物，先把他们手上的武器踢掉。

和其他动作游戏的续集一样，游戏的核心并没有改变。莱恩还是用带刃的武器去开拓她前进的道路，有时候会用到捕鲸叉或者一些超自然的能量，比如无敌状态。最主要的新元素是枪——一个可以一下子把敌人的血全打掉的神奇武器，并且可以很容易的识别飞行的Boss。游戏里还加入了一些杂技元素，莱恩可以用棍子撑跳到达比较高的地方去——这和去年《波斯王子：时之砂》的做法几乎如出一辙。

你的"吸血鬼的感官"，是精确察觉某种空中敌人的唯一途径。

有趣的是：在过去的几年里动作类游戏动看似进步了很多，但是实际上没有。游戏的画面非常精美，带有光照的效果和真实地捣毁各种物品的效果，过场画面和间间断断的对话一样那么完美，只要你不在乎到处都充斥着野蛮的腔调。只是，尽管莱恩有了很多新的本领，事实上你却只是在做重复的事情——消灭虾兵蟹将，和Boss对战，然后一直重复这一过程，直到下一个存盘点。（更糟的是，老版本存在的摄像问题现在依然存在——你永远不能察觉到敌人，仅仅是因为你得不到遇敌警告。）

当然，上述所有缺陷也适用于BR1。这个系列的游戏并不意味着设计上的新突破，而只是诉说一个女孩和各种卑鄙的家伙斗争。如果你喜欢这个游戏，是因为它是"吸血莱恩"，那么BR2就绝不会让你失望。



"Dilated意识"（一种无敌状态）是消灭持枪敌人的最有效方法。



- 开发：Terminal Reality
- 发行：Majesco
- 上市日期：2004年10月

图象	4.5	可玩度
音响	3.5	3.5
控制	3.0	

新魂斗罗

朝3D转变是冒险一搏，但是在这款杀手游戏中取得了成功。

在某种程度上，《魂斗罗》应该有危机意识了。作为一个不懈前进并且非常努力的2D游戏，他们知道自己的任务是什么，他们去做，并且很大程度上成功了。在转变至3D、改革观点和改变游戏控制的同时，NC完善和维护游戏枪战的哲学。和以前一样，玩家会被大群的敌人不断攻击，Boss的范围从无赖的生化人和机甲牧羊犬，到有心灵感应的树木保护狂，都和原来一样精确。并且，爆破的声音就像定时绽放的花朵，让你卷入到一首完全熟悉，却仍然为之震惊十足的屠杀交响曲中。游戏风靡一时、华丽精致的画面和强劲的音效更是锦上添花。



说我们厌腻吧，但是现在我们已经看见它的全部了。



最好的武器组合是默认的一套：机关枪、手榴弹和雷达追踪导弹

数学游戏

在你进入游戏之前，先要选择控制的角色和三种武器配置。每种配置包括以下三项：主要武器，如机关枪或散射枪；次要武器，如手榴弹；还有一个雷达追踪弹，以对付空中的敌人。最初的四个任务事实上是模式化的，所以你可以以任何的顺序来完成它们，但是要解开更多的任务，你必须在没有用掉所有接关机会的情况下，完成这四个初始关卡。这是唯一的游戏方法，没有捷径，但是游戏加入了奖励来鼓励玩家，例如更多的接关机会和更多的人物，像Katana Jaguar，他基于混战的攻击展示了一种全新的游戏方法——肉搏战。



Jaguar 想知道桶那一边的感觉。

让它爆炸

伴随着3D化，控制主题也进行了重组。首先，你不能再跳了，取而代之的是你可以迅速地滚动。按侧键你可以从一边扫射到另一边，朝一个方向开火；也可以锁定一个适当的位置，然后在你周边范围内进行360度扫射。所以，你需要不断的来回换不同类型的武器，扫射或者锁定一个位置，这要看你面对的是什么样的对手。

初始时游戏不太好控制，确实这款游戏有一条陡峭的学习曲线。但是实践制造完美，一旦你掌握了它，进入了一种下意识的状态，你就可以随意的改变自己控制——散射、刺、散射、刺——根本不需要想。就是这种无需思考的状态转动着动作游戏，也是NC想传达的感觉。

注意力盾上的红点——当它们发挥作用时Boss会变得非常不堪一击。

世界新秩序

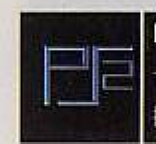
有些人抱怨游戏的时间太短，从技术的角度讲确实是这样，你可以在一个小时内通关。但是，你需要反复的用每个主角通关，记住他们的攻击模式和敌人的位置。试想一下高难度游戏和隐藏的任务及角色，那么重复游戏的价值就很高了。简而言之，NC不仅是前一代的伟大继承，娱乐一向支持它的Fans，也绝对是值得被推荐给新的玩家。



- 开发：KCET
- 发行：Konami
- 上市日期：2004年10月



Jaguar 的剑威力非常大，所以试着尽可能的靠近Boss，然后用剑攻击。通常，只要几剑就可以解决了。



PS2		可玩度
图象	4.0	4.0
音响	4.0	
控制	4.5	

真人快打：诡计

Mortal Kombat:Deception

第七回合：出击！《真人快打：诡计》带着若干种不同的游戏模式隆重出台，但是这系列游戏仍然保持着以往血腥的风格。



掌握Breaker对攻技对于破坏连携技是非常有用的，要运用它，在你的对手停顿的时候按Block，但是你只能有三次Breakers机会。

当街机模式初显魅力以后，《真人快打》就成为了现在最流行的格斗游戏之一，无论你喜欢与否，它都有资格成为《剑魂》、《街头霸王》、《铁拳》系列的有力竞争对手。它成功的一部分原因是暴力的内容和强大的必杀技，但是除此以外，经过一年时间的修改，一个健全的战斗系统已经成形，并且在《Deadly Alliance》的版本里被完善到几近完美的程度。《诡计》延续了前几款的优点，并且如同它名字一般，在格斗的基础上，又加入了新的游戏要素。

做我自己

沿自《Deadly Alliance》的3D引擎相对来说没什么变化，每个人物还是有三个姿态——其中一个是以武器为基础的——但是每个角色都有一场意外的灾难和一个自杀技，以避免被得胜的对手打死的郁闷场面。其它值得一提的新元素包括连携技(combo)的破坏技和多层体系战斗舞台，让你能在最短的时间里击败对手(这有点像剑魂的Ring-Out，只是失败者死的很恐怖)。游戏的控制很流畅，可以顺利的引发动作，但是想表现一些华丽、多重风格的连携技(combo)就需要琢磨琢磨了。



哦，那很公平：一些剧情模式(Konquest)的挑战的确超越了极限，但是如果你想把"诡计"的24个角色都玩出来的话，就必须完成它们。



在"西洋棋快打"中，一定要先去寻找能量方格，然后不惜一切代价占领它们。

"益智快打"是"超级街霸方块"的克隆，两个超Q的对手试图把对方埋在一堆五颜六色的方块下面，还是非常有趣的。"西洋棋快打"在一个古老的棋盘上展开，在其中加入了魔法、爆破和打斗。这个游戏非常的血腥——甚至在"益智快打"中也是，只要你想得到。"快打"、"西洋棋"和"益智"现在都支持在线游戏。



在暗黑监狱的关卡里，不要太靠近那些被囚禁的人物，因为他们会透过栅栏抓住你。

"诡计"的极度精美的画面表现在各个细节(举个例子：Mileena隐约被遮住的嘴和尖刀般的牙齿)和绚烂的颜色上。Xbox版本在视觉上比PS2更胜一筹，其它方面两个版本差不多。音效也很不错，并且把打斗的声音很好的融合在其中。



你想找Oynx Koins？它们通常在"益智快打"里作为打败对手的奖品。

谁会躺下

现在说说大家不知道的东西——它们当中的很多(在<Deadly Alliance>中已经出现过)就像必须跳过的火圈一样。没错，购买模式(在那里你可以花费从游戏中挣到的Kurrency)再次出现，但是"剧情模式"才是下面我们要重点说的。在这个模式里，你控制一个想成为格斗高手的人——在MK的领域里游荡，和各种人物交谈，完成各种各样的任务，为了参加比赛(通过学习特殊技能和连携技)接受训练，还有寻找购买模式的钥匙。但是当你和敌人战斗时，游戏难度会逐渐增强，几乎到一个不可能完成的程度。这是游戏最大的瑕疵。

在剧情模式里，你最好打倒遇到的每个人，说不定会有好东西从他们身上掉出来哦。

在这里得到

"诡计"给了游戏玩家很多的东西去消化，在一个格斗游戏里，灵活的加入了其他元素，会使喜欢这个游戏的人感到满足，同时也吸引了很多非格斗游戏爱好者的目光。



平台	项目	分数	可玩度
PS2	图象	4.0	4.5
	音响	4.5	
	控制	4.5	
Xbox	图象	4.5	4.5
	音响	4.5	
	控制	4.5	

X战警：传说

X-Men Legends

尽管背负着“著名游戏”的典型致命压力，《传说》还是计划把动作和RPG成功结合起来，制作出一部有趣并高度引人入胜的游戏。

40多年前，《X战警》首次在一部Marvel漫画里出现，近来又成功的在两部电影、大量漫画续集和从八位NES起的各种平台的电视游戏里担任主角，X战警已经摆脱了漫画里以滑稽表演为特征的模式，转变成现代流行文化的象征。最近它又以《X战警：传说》展开了在新式数码游戏中的处子秀。感谢这款游戏，你会从中看到一个前所未有的X战警。

《X战警：传说》均等的分配超能的团队作战和谨慎的用户化RPG。它具有屈从者风格的特征，就像《博德之门》：把黑暗联盟和Marvel领域的风格混合在一起——这意味着《传奇》渗入了极具氛围的真实感和漫画的连贯性。这个令人期待的原创故事（前X战警漫画作者所著）从这里开始：Magneto的走狗试图绑架一个有超能量的基因变种的小孩，叫Alison Crestmere，利用他来完成自己征服世界和控制人类的企图。

在每个任务开始时，你从十几个著名的战警中挑出四个，控制着这组人去对付Magneto和他罪恶的同伙、变种人，并且你可以在每个角色之间随意切换。X战警最酷的地方就在于它便捷的动态加入特征，让你和其他三个玩家可以随意的控制每个角色，随时加入和离开，却不会影响故事模式下任务的进展，因此可以随时把单人游戏转变成多人混战游戏。幸运的是，同伴的人工智能也非常出色，无需控制其他角色就可以智能的服从你的领导，不需你分心。每个X战警都有自己独一无二的特殊技能，可以解决战斗中的小问题或者不能通行的障碍物，所以，在每一关开始之前，选择适合的人物是至关重要的。



记着早点锻炼风暴女的攻击能力，那么对付初级的Boss就会很容易，同时设置金刚狼作为你的主要重型打手。



平衡你队中智力类、体力类和能量类的战警，以便遇到各种类型的敌人时都能应付。

记着设定人物菜单里的治愈剂数量，你的成员就可以自我医治，但是要注意还剩下多少治愈剂。



当你遇到强大的敌人诸如Sentinels时，试着在使用特殊的连携技的时候按L2，做出尽可能多的特殊连携技。

《传说》还设定了大量的支线情节、公开项目、迷你游戏、隐藏奖励，多人模式会让你非常忙碌，超过了故事模式下主要任务的程度。这些额外的模式中，冲突模式是最主要的，你和你的同伴导入保存的角色数据和个人统计，然后在一场肉搏战中展开厮杀。大量有趣又吸引人的隐藏关卡不久也会面世。

X－Men并不是完美无缺，游戏仍然存在一些明显的缺陷，比如恼人的行动迟缓和大量的读取时间，还有那些几乎被淡忘和过时的电影片断，这与其他出色的视觉效果有天壤之别。屏幕的视角也处于一个非常不恰当的位置，只能看到四分之三的视野，偶尔还会移动到非常远的视角，让你看到一屏幕的迷你人。但是这些和精美的画面、出色的配音以及多人混战相比，就显得微不足道和可以容忍了。无论你是X战警的长期Fans，还是一个动作/RPG游戏的狂热爱好者，都不应该错过这款游戏。





平台	项目	分数	可玩度
PS2	图象	4.0	4.5 / 5
	音响	4.5	
	控制	4.5	
Xbox	图象	4.0	4.5 / 5
	音响	4.5	
	控制	4.5	
GameCube	图象	4.0	4.5 / 5
	音响	4.5	
	控制	4.5	

■ 开发：Raven Software
■ 发行：Activision
■ 上市日期：2004年10月

瑞奇与叮当3：武器升级

Ratchet&Clank:Up Your Arsenal

如果你正想找一款能让你消磨拇指的射击游戏来玩，又不想太惊险，《瑞奇与叮当3》是一个不错的选择。

爆破是一件很有趣的事情，而《瑞奇与叮当3：武器升级》又不仅是射击这么简单。这一系列的游戏将变形的金属、怪趣的人物和滑稽地笑声贯穿于始终，发布的第三版也是如此，不过玩家还可以体验线上游戏的乐趣，这里会有更多全新的感受。



当你扮演成巨大的叮当来到Holostar工作室时，用你手腕上的火箭把飞行的怪物击落，然后用你的拳头狠狠的揍它。

终极爆破

和近来很多PS2续集游戏的目标一样，《武器升级》从各个方面，都比以前的版本更庞大。Nefarious博士制造了一场机器人灾难，去毁灭宇宙中一种叫做"Squishies"的有机生命，瑞奇与叮当需要狙击Nefarious博士。这个游戏跨越了18个星球，包括29个单人任务。在线游戏时，有10幅地图和三种游戏模式供你选择。它真的非常庞大。

对瑞奇与叮当来说，在线游戏是一个新的领域，需要去征战。你可以展开一场死亡大战（绝对没问题），或是在敌人的堡垒展开一场围攻。游戏支持8个人同场竞技，但是，你可以建立一个多达64人的氏族。另外，你还可以坐上两人位的飞行器，来一场声势浩大的俯冲式轰炸攻击。



不要低估你的N60 Storm，仅仅把它看成一个远程武器。你也可以找一个可以射击但自己不会被击中的角落隐藏起来。



在Annihilation Nation，当你为了见考特尼・葛尔和Boss作战时，试着冲过去和它开战。

Nefarious 主题

Defarious博士的机械士兵和太空人所组成的军队非常可怕，极具侵略性和残忍。到目前为止，《武器升级》包括20种可以升级五次的武器供你使用。

战斗是激烈的，但是有技巧的控制也是必要的。游戏里有一个新的、改进的武器界面，使你能够管理16种武器和配件的清单，并且只需简单的按一个键，就可以快速浏览，每次显示三个。战斗系统做的非常好，同时，一个360度的镜头也是不可缺少的，它可以帮助你监视那些不在视线范围内的角落，特别是在遭遇伏击和对付关底Boss的时候。



最好的防守就是最好的进攻：当你在凤凰城暂驻时，记着检查新装甲车的实用性，把每一颗螺钉保存下来制造新的装甲车。



为了到达依附在Tyrannos上的Titanium，你必须一边开枪，一边敏捷的跳过去。按住P键开火，然后在你摆动的高度放开，再次开枪，然后快速按U键跳到平台上。

提升你的快乐

你应该会非常欣赏游戏中的景色。色彩斑斓的宇宙环境呈现在眼前，形成一幅生动迷人的图画，一直延伸到外太空。游戏里有很多精彩而有趣的BookCstyle喜剧风格的图板，还有总共长达三小时的动画来推进故事的发展。瑞奇与叮当（很像极端利己的夸克船长和懒散的Skidd McMarxx）的搞笑又开始了，你知道，这款游戏非常的搞笑。

虽然有点流血的场面，但是这个游戏其实很轻松，只需你动动手指，把注意力放在战场上，就可以享受游戏的快乐。记住：把东西炸飞是一件很有趣的事。



当你想从遮蔽物背后或者角落里射击时，Spitting Hydra是一件非常有效的武器。



- 开发：Insomniac Games
- 发行：Sony
- 上市日期：2004年11月



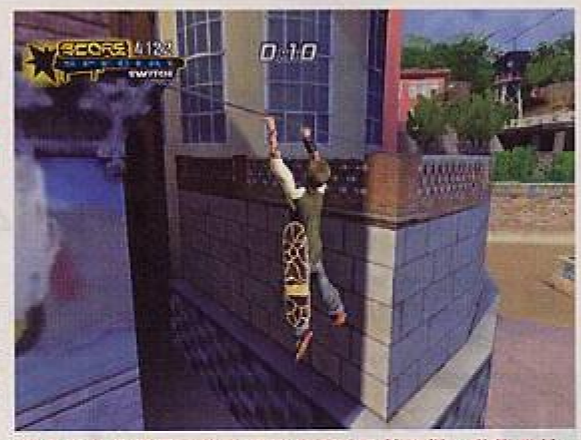


图象	4.0
音响	4.5
控制	4.5
可玩度	4.5

托尼·霍克地下滑板2

Tony Hawk’s Underground 2

当THUG2以世界做为它的运动场时，去呈现最精彩的表演时，滑板的灵魂才得以体现。



有些任务是需要你带着滑班连续跳跃并且做一些攀登的，所以好好练一练吧。

托尼·霍克在专业溜冰的领域里定义了“Old School”这个短语——他的成就和功绩是传奇性的。霍克的名声也要归功于这款引用了他名字的游戏，并且我们可以这样认为：因为它严谨、高度可玩性和经典的游戏模式，最新一版的《托尼·霍克的地下滑板2》的确称得上“Old School”这个名称。

霍克万岁

好，先别急着怀旧，这次的游戏并不是《TH Pro Skater》的加工重复，而且恰恰相反——它是一个拥有两个队伍，跨越六个城市的疯狂环球之旅，在这里你可以创建自己的人物，然后和Birdman、Bam Margera等等一大群溜冰高手为伴，来一次毁灭地球之旅（WDT）。WDT的要点非常简单：通过完成一系列的目标来累积分数，然后引发下一个关卡。一路上会有一些诸如Jesse James的溜冰高手作为神秘客人登场，提供给你帮助，甚至是特殊的技能，来进一步的帮助你的队伍取得胜利。



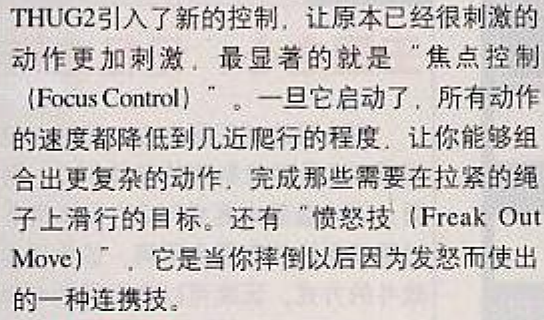
每次Bam Margera一出现，就会用他的Grind N Barf伎俩来引发大量各种各样的笑料。

如同在现实的世界一样，THUG2的背景非常的华丽，并且没有游戏时间的限制，使你能够自由的制定关卡和完成即将到来的任务。但是，对于那些不了解THUG2玩法的人来说，这个游戏就很无聊了：张望、滑冰、颠簸，甚至殴打——我们现在所说的是场地和人物。

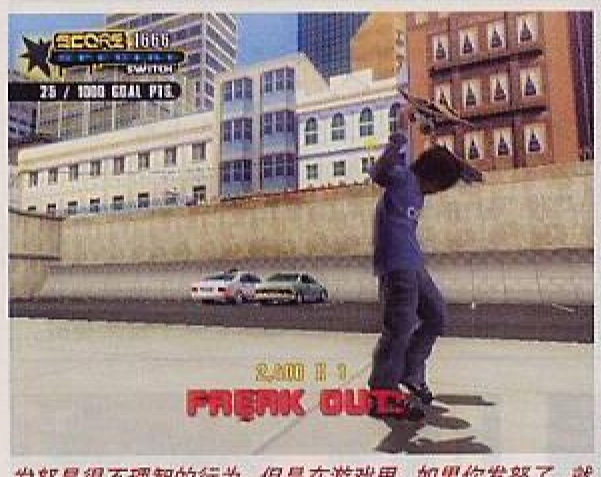


除了游戏中的20个滑板手和一些神秘嘉宾，还有一些有趣的人物会在特定的地方突然出现——比如波士顿Star Wars男孩。

和霍克以前的版本一样，THUG2引入了新的控制，让原本已经很刺激的动作更加刺激，最显著的就是“焦点控制（Focus Control）”。一旦它启动了，所有动作的速度都降低到几近爬行的程度，让你能够组合出更复杂的动作，完成那些需要在拉紧的绳子上滑行的目标。还有“愤怒技（Freak Out Move）”，它是当你摔倒以后因为发怒而使出的一种连携技。



为了释放柏林之魂，Sticker敲打两次破裂的墙壁，找到出口。



发怒是很不理智的行为。但是在游戏里，如果你发怒了，就可以得到一个“Freak Out”作为奖励，用来引发一个连携技。

一起旅行

除了故事模式和独一无二的角色定制功能（例如可以新引入的“图像制作”功能，还有通过PS2的EyeToy把你的脸引入游戏当中——这个功能在Xbox上还不能使用），THUG2仍然保留了经典模式——两分钟计时器和空前受欢迎的任务（例如拼写S-K-A-T-E，和寻找神秘的磁带）也被沿用下来。除了自建关卡之外，游戏还沿用了很多《Pro Skater》的关卡，让玩家感到兴奋和惬意。这么说吧：这个游戏有很高的重玩价值！从技术上来说，THUG2是一款很出色的游戏，表现在它的不俗的音效、方便的操控和明快的视频（除了一些拙劣的剪接）上。Xbox和PS2两个版本各方面的质素不相上下，PS2版本唯一一个优势在于它的在线部分。

每天都是聚会

如果有什么游戏能让你再次激动，那一定就是THUG2。故事模式是全新引入的，决不是THUG1的再加工。经典模式也很出色——这还没有包括华丽的用户自制化和多人游戏模式。简单点说：这个游戏是滑板类游戏的涅盘。

Focus Control是一个很有用的功能，特别是当你在一条绷紧的绳子和横杆上滑行，或者一些很危险的氛围里时，它的作用更加显著。

- 开发：Activision
- 发行：Neversoft
- 上市日期：已上市



GAMEPRO EDITORS' CHOICE

平台	项目	分数	可玩度
PS2	图象	4.0	4.5
	音响	4.5	
	控制	4.5	
Xbox	图象	4.0	4.5
	音响	4.0	
	控制	4.5	

THE HOT TEN

2004年11月8日～11月14日

日本游戏软件周间销量榜



1 王国之心：记忆之链
GBA · SquareEnix 2004年11月11日

2 真名法典：真红的圣痕
PS2 · BANPRESTO 2004年11月11日

3 塞尔达传说：不可思议的帽子
GBA · Nintendo 2004年11月4日

4 光环2
XBOX · Microsoft 2004年11月11日



5 马里奥网球GC
NGC · Nintendo 2004年10月28日

6 口袋妖怪绿宝石
GBA · Pokemon 2004年9月16日

7 光明之泪
PS2 · SEGA 2004年11月3日



8 牧场物语美妙人生
PS2 · MARUCOME 2004年11月

9 旋转马里奥
GBA · Nintendo 2004年10月14日

10 皇牌空战5 不被颂扬的战争
PS2 · NAMCO 2004年10月21日



1



王国之心：记忆之链

GBA · SquareEnix 2004年11月11日

GBA版的《王国之心：记忆之链》是根据PS2版游戏制作的动作RPG，剧情方面，GBA版基本延续PS2的大体情节，不过游戏系统将有很大不同，该作采用卡片战斗的方式。玩家可以将相同的卡牌加起来，然后一同发动，给予对方更大的打击。另外，本作是GBA上第一款采用“Advance Movie”技术制作的游戏，这是由日本AM3公司针对GBA平台开发的影像压缩播放技术，因此在《记忆之链》中也将会出现过场动画，这对于卡带容量捉襟见肘的GBA而言绝对是一个重大突破。

2



真名法典：真红的圣痕

PS2 · BANPRESTO 2004年11月11日

本作是一款以2001年12月所发售的同名PC Game的移植版，PS2版除了保留原作颇受好评的美术设定与游戏系统之外，游戏中的图像并加以重新绘制，亦新增了许多原创的内容。

游戏的世界里，“卦”是一切自然力量的泉源，共分为：天、泽、火、雷、风、水、山、地这八个属性（与中国的八卦相同）。

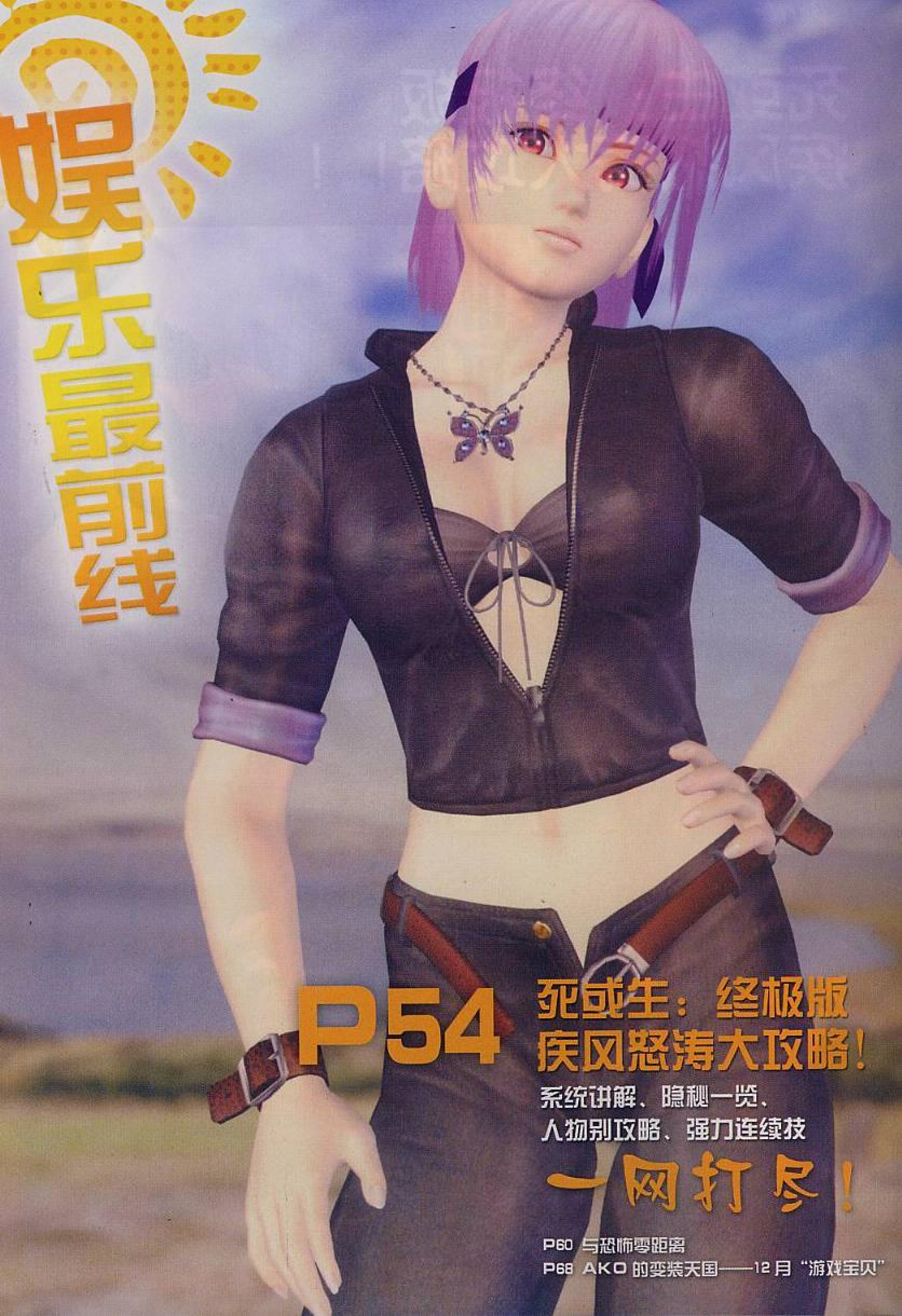
3



塞尔达传说 不可思议的帽子

GBA · Nintendo 2004年11月4日

在游戏中，玩家将扮演保有赤子之心的少年林克，为了寻找传说中的精灵Picorl，解除萨尔达公主的诅咒，于是藉助具有神奇魔力的帽子，变成迷你的小人，在平时不容易注意到的脚底世界中，与各种微小的种族打交道，交替在正常尺寸的世界与微小迷你的世界中解谜与战斗，进行一场微小的大冒险。



娱乐最前线
P54
死或生：终极版
疾风怒涛大攻略！
系统讲解、隐秘一览、
人物别攻略、强力连续技
一网打尽！
P60 与恐怖零距离
P68 AKO 的变装天国——12 月“游戏宝贝”

死或生：终极版
疾风怒涛大攻略！！

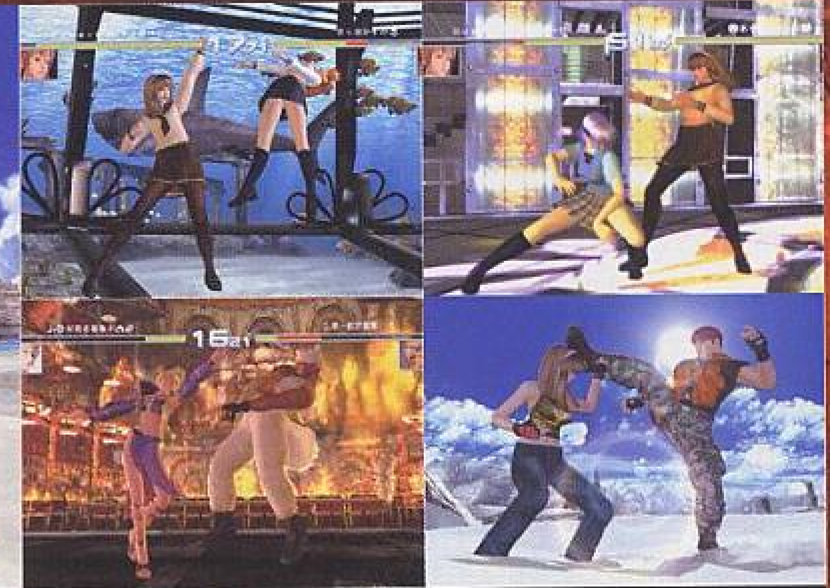


从去年夏天开始，就已经闹得沸沸扬扬的《DOAU》，在几经延期之后终于发售。其中收录了初代《DOA》的复刻版，以及《DOA2》的强化版，《DOA2》中除去天狗和贝曼两个隐藏人物外，还加入了3代中的小瞳，游戏系统和人物的一些招式判定做出了细微调整，并且本作中出现的服饰数量和舞台数量已成为系列之最。

那么下面，为了广大喜爱本系列的玩家们，为了游戏中无比华丽的舞台和MM们，露露特此呕心沥血，为大家献上这份连载攻略，Let's Go！！

游戏系统解说





打击技、投技、反技

这三者的关系就好像是包、剪、布一样，其中作为游戏的特色，“反技”是十分重要的一环。在《DOAU》中，中段反技的判定稍稍做了调整，即一些特殊中段腿技，例如↘K和起身中腿，就要使用→F来反击。根据反击的时机不同，反技会附加Counter和High Counter效果，伤害力分别增加1.25倍和1.5倍。

反技指令		
上段反技	↖	F
中段P反技	←	F
中段K反技	→	F
下段反技	↙	F

打击的状况和特殊效果

基本上《DOA》系列中的打击技分为三种：普通攻击、会心攻击（Critical Hit）、以及浮空和强制倒地攻击。对手受到普通攻击后，虽然会暂时处于不利的硬直状态，但很快就能够恢复；而当对手受到会心攻击后，则会进入摇摆状态，并面临基本四择：上段反、中段P反、中段K反和下段反，以阻止对方的连续攻击，或是使用浮空技而派出强力的连续技。当然，对方也可以不做出任何攻击，等待时机进行High Counter投。因此彼此之间心理战的你来我往，就是《DOA》系列的精髓所在了。





Counter与High Counter

两者除去伤害力不同以外，在判定发生后产生的效果也各异。Counter以上时会诱发对手的摇摆状态，或发生浮空的情况，如果能及时判断的话，将成为制胜的关键之一。

其他系统

游戏中还有一些其他系统也是十分重要的，譬如说随时调整位置的“自由移动（↑或↓）”和“倒地受身（倒地前按任意键）”，以及投技解拆系统。投技解拆其实主要应用在阻止对方的连续投技中，与解拆普通投技相同的，被对手的连续投技投中后，看准时机按下F+P就可以了。另外根据地形效果的不同，一部分人物的一些特定投技会产生如壁投等变化。

打击技的场合	在对手攻击之前击中对手的话，会造成Counter效果。如果击中投技状态中的对手，会造成High Counter效果。
投技的场合	投中在投技状态中的对手会造成Counter效果，而投中在反击状态中的对手则会造成High Counter效果。
反击的场合	根据反击的时机不同，会分别造成Counter和High Counter效果。





对战心得

牢记会心攻击技和浮空技

空中连续技无疑是能够给对手造成强大伤害的手段之一，比起独立使用浮空技来，对手在摇摆状态中受到浮空技的攻击后，会让我方有更充裕的时间接续其他连续技。这样各个人物特定的会心攻击、以及一些在High Counter状态下带有会心攻击属性的招式，就是需要我方熟练掌握的内容了。而当对手企图以反技反击的时候，使出投技就能够给对手造成巨大的High Counter伤害。

牢记对手的主要连携技

常言道：知己知彼，百战不殆。要在对战中取得胜利，除去对游戏中各个人物招式技巧的熟悉程度外，了解对手的攻击方式也同样地重要。每个人都有自己独特的战术或是习惯，仔细观察、记忆，几次有效的反技就能够让对手有所顾忌。尽管面对一位优秀的对手时，他的攻击方式不会一成不变，但只要我方可以做到及时调整自己的战术，那么也一定会让对方挠头不已。

角色体重对空中连续技的影响

游戏中的角色一共分为三种体重标准：轻量级、中量级和重量级。不同的体重，角色浮空的高度各异。因此空中连续技也可以分为全角色通用连续技和特定角色连续技两种。此外，注意区别角色的足位，从而搭配出特殊连续技更是成为高手的必经之路。

角色	浮空高度	备注
轻量级		
Kasumi、Ayane、Lei Fang	高	作为轻量级的3名角色，拥有很多高速的攻击技。但代价就是浮空高度很大，容易让对手使用一些强力连续技。
中量级		
Tina、Helena、Gen Fu、Ein、Jann Lee、Zack、Hayabusa、Hitomi	中	这8名中量级角色占去了游戏中很大部分的比例，对其使用的连续技可以向下兼容到轻量级角色。
重量级		
Base、Leon、Bayman	低	这3名重量级角色浮空程度很小，一些通常的连续技无法进行追打，因此要制定特殊的空中连击。

舞台与损害地形

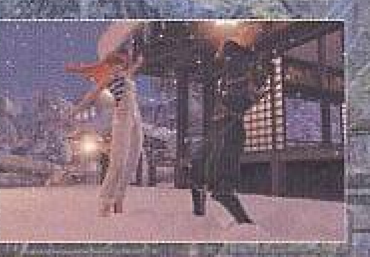
另外能够代表《DOA》特色的地方，恐怕就是游戏中出现的舞台和舞台中的损害地形了。在本作中，特色各异的舞台一共有20个之多，加上本作新加入的损害地形，一共分为：爆发型、落下型、滑走型、斜面型和移动型5种。当然，大多数舞台中出现的损形都是综合型的。



爆发型
将对手击打到墙壁或是地板上时，会引发爆炸，并附加额外的伤害值。



Zack的斜面投



滑走型
在水塘、雪地、雨地等特殊场景时，所有的打击技都带有会心攻击的属性（攻击力不变），这时一些容易被忽视的下段技将成为十分强力的会心攻击诱发技。



落下型
在舞台中特定的位置，如悬崖、围栏、玻璃墙壁等处，使用可以将对手倒地的招式便能够让对手飞出，受到由于落下带来的附加伤害。



移动型
在THE SAFARI的场景中，背景里的河马是会移动的，因此在对战时也要注意它们的走向，配合特定的招式同样可以给对手带来附加的伤害。



斜面型
根据斜面距离的不同，对手在滚下时会受到不同的伤害，而一些角色的特定招式更可以演变为斜面技。



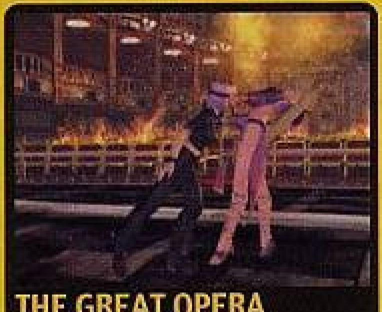
TEH DANGER ZONE

四周墙壁布满了炸弹的传统舞台



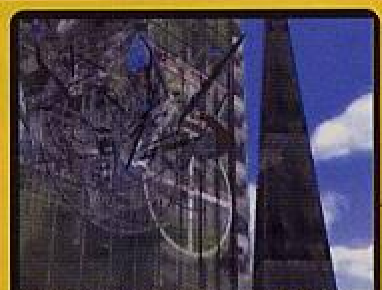
THE WHITE STORM

上层遍布飞雪，下层则是绚丽的冰川。



THE GREAT OPERA

火焰的视觉效果十分夺目



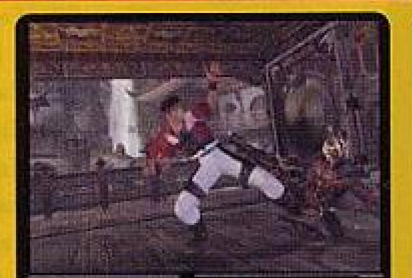
THE DEMON'S CHURCH

从巨大的玻璃墙壁飞出，会跌入下层的教堂。



THE BURAI ZENIN

电闪雷鸣的效果让人印象深刻



THE AERIAL GARDEN

悬挂着巨大铜锣的空中庭园



THE DRAGON HILL

共分为三层的宫殿，下层结构分为两种。



THE KOKU AN

飘雪的和风庭院



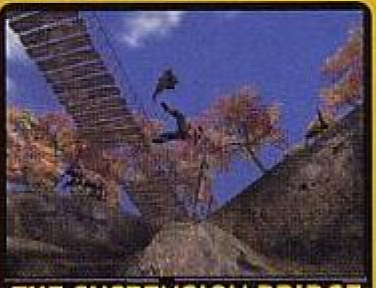
THE CRIMSON

从上层落下时会撞到巨大的霓虹灯



THE PRAIRIE

蒂娜的故乡，场景中的大型仙人掌也是作战的利器。



THE SUSPENSION BRIDGE

上层是狭窄的吊桥，下层则是广大的森林地带。



THE RAY HOUSE

光与音的幻想空间



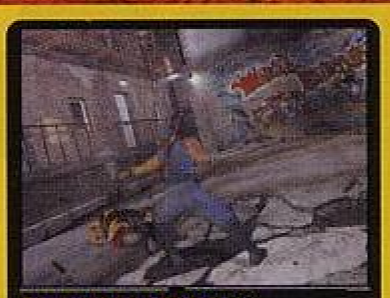
THE YOZAKURA

夜樱满开之古城



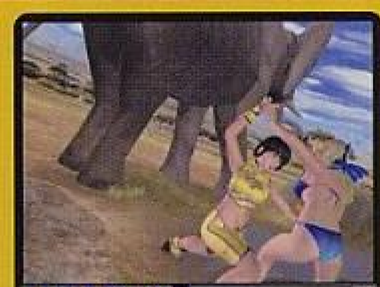
THE SHRINE

烟火爆放的纯和风舞台



THE DOWNTOWN

墙壁上绘满涂鸦的美式风格舞台



THE SAFARI

再现非洲大草原雄伟气势



THE ISLAND

倾注的阳光、无垠的海面、人间乐园



THE CYCLONTRON

周围墙壁布满了电流和炸弹的危险舞台



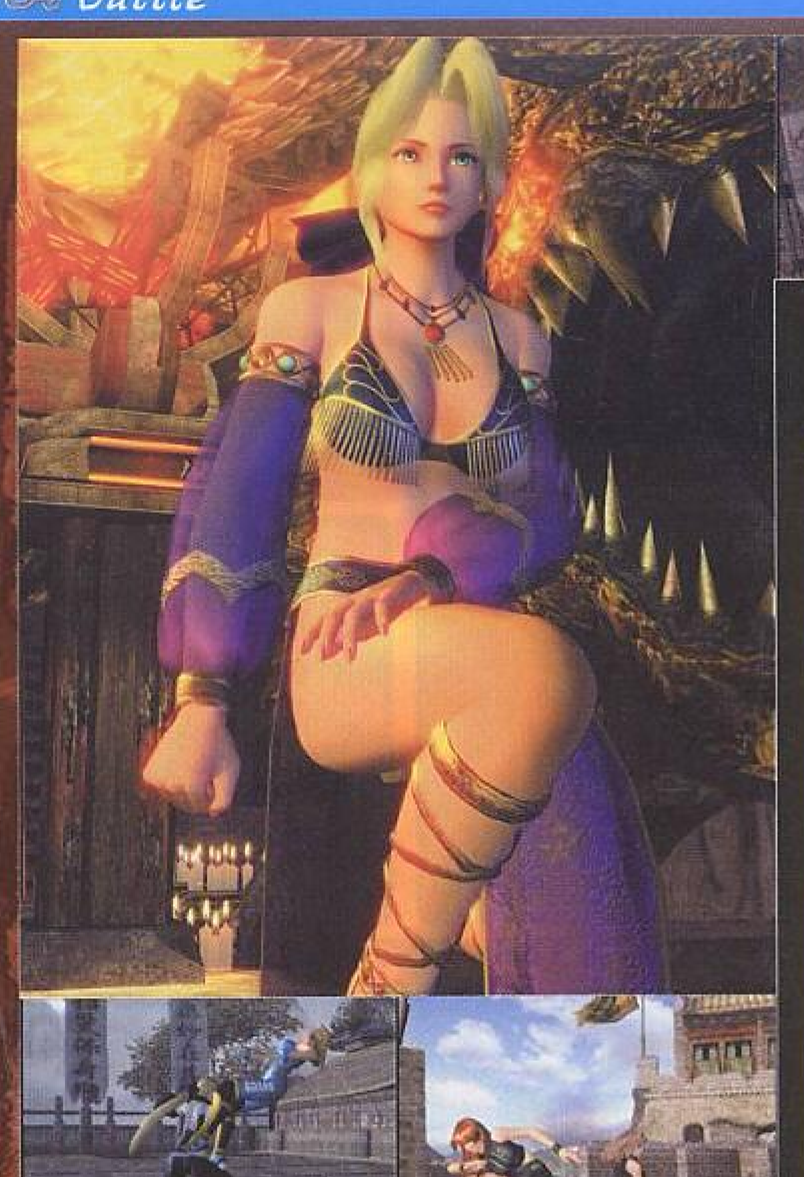
THE DOATEC GERMANY

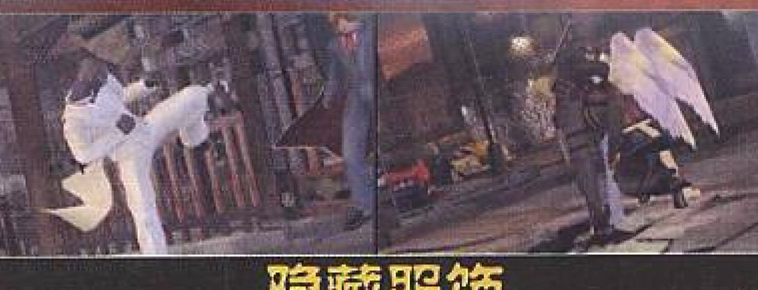
在窄小的、充满了危险的DOATEC设施里作战



THE GREAT WALL

拥有悠久历史的万里长城，斜面地形十分频繁。





隐藏服饰

在Story Mode中可以获得主要角色的全部服饰，而Hitomi、Bayman和Tengu的服饰则需要在Time Attack模式中得到。

角色名称	获得方法
Ayane	C3 – C7 (Easy), C8 – C15 (Normal), C15 – C20 (Hard)
Bass	C3 – C4 (Easy), C5 – C8 (Normal)
Bayman	C3 – C4 (Easy), C5 – C6 (Normal)
Gen Fu	C3 – C4 (Easy), C5 – C8 (Normal)
Hayabusa	C3 – C4 (Easy), C5– C9 (Normal)
Helena	C3 – C7 (Easy), C8 – C11 (Normal), C11 – C13 (Hard)
Hitomi	C3 – C7 (Easy), C8 – C11 (Normal)
Jann Lee	C3 – C4 (Easy), C5 – C8 (Normal)
Kasumi	C3 – C7 (Easy), C8 – C15 (Normal), C15–C20 (Hard)
Lei Fang	C3 – C7 (Easy), C8 – C15 (Normal), C15 –C20 (Hard)
Leon	C3 – C4 (Easy), C5 – C7 (Normal)
Tengu	C3 (Easy)、
Tina	C3 – C7 (Easy), C8 – C14 (Normal), C15 – C16 (Hard)
Zack	C3 – C4 (Easy), C5 – C8 (Normal)
Ein	C3 –C4(Easy),C5–C7(Normal)





其他隐藏要素1

隐藏人物

角色名称	获得方法
Bayman	使用Leon在Normal难度下穿关一次
Hitomi	游戏机中拥有《DOA3》或《沙滩排球》的记录，然后使用Ein在Normal难度下穿关一次。
Tengu	使用全部角色在任何难度下，全部穿关一次。

Ayane vs Kasumi隐藏结局

当使用Ayane与Kasumi对战时，只要最终KO Kasumi时Ayane距离她10步开外，就可以看到Ayane使用咒术的画面。

自由欣赏

在人物的胜利画面时，可以通过左右摇杆来调整视点。

其他隐藏要素2

隐藏发型

人物选择画面时，在Kasumi的头像上分别按住X/Y/白键，可以选择两种不同马尾发型和麻花辫的Kasumi，而在Lei Fang的头像上按住X/Y/白键则可以让她变为散发。

隐藏场地

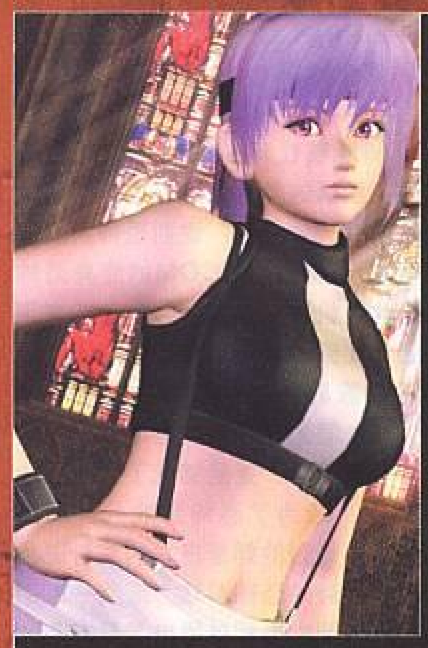
舞台选择画面时，在THE AERIAL GARDEN、THE WHITE STORM和THE GREAT OPERA三个场景上按X键选择，对战的场景将发生变化。

年龄的设定

在Game Settings中的Others选项里，设定年龄越接近"99"，你会发现游戏中女性角色的身体（？）弹性越大。

CG GALLERY和隐藏影像

获得全部角色的所有服饰后，就可以激活这些项目。



使用快速的招式、将对手翻弄于股掌之间

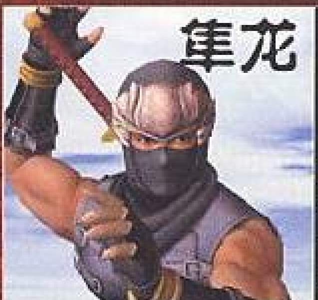
对战时，绫音正面和背面的攻击是密不可分的表里关系。如果把一些连续的攻击在中途停下来的话，会有效地使对手陷入混乱之中。例如在霸刃（P）后，绫音会进入背向状态，这时可以派生出里弧影（↓P）、寂光刀（↙P）或者是各种投技，当然背向后前冲（←←），之后使用螺旋刀（←P）来Counter对手也是不错的选择。

推荐连续技

绫音的连续技始动技主要如下：雾惑い（←F+P）、狼枪脚（↓F+P）、苍天脚（↑K）、捷·绫音蹴り（←F+K）以及风舞阵（→H）。其中雾惑い和狼枪脚的实用性最高，特别是攻击下段的狼枪脚，大多情况下能够起到出其不意的效果。而成功反击对手的中段K后发动的风舞阵，则拥有可怕的杀伤力，尤其是对轻量级对手时，甚至有一击必杀的效果。

COMBO例	雾惑い(←F+P)→弧影爪(→PP)→曳光霸神碎(P+KP↖K)
COMBO例	狼枪脚(↓F+P)/苍天脚(↑K)→迅雷脚(→K)→弧影爪(→PP)→连刃弧影爪(PP→PP)
COMBO例	狼枪脚(↓F+P)/苍天脚(↑K)→连刃(PP)→霸刃(P)→里弧影(↓P)→连刃飘针(PP→P)→影月轮(↖K)
COMBO例	捷·绫音蹴り(←F+K)→弧影爪(→PP)→连刃弧影爪(PP→PP) ※对手腹崩
COMBO例	捷·绫音蹴り(←F+K)→螺旋刀(←P)→罗神曳光碎(PP←PP↖K) ※对手腹崩
COMBO例	捷·绫音蹴り(←F+K)→迅雷脚(→K)→弧影爪(→PP)→连刃弧影爪(PP→PP) ※对手背向
COMBO例	捷·绫音蹴り(←F+K)→迅雷脚(→K)→螺旋刀(←P)→罗神曳光碎(PP←PP↖K) ※对手背向
COMBO例	捷·绫音蹴り(←F+K)→霸刃(P)→圆舞翔(↖P)→罗神曳光碎(PP←PP↖K)
COMBO例	捷·绫音蹴り(←F+K)→霸刃(P)→里弧影(↓P)→连刃飘针(PP→P)→影月轮(↖K)
COMBO例	风舞阵(→H)→风尘碎(↓↘→F+K)
COMBO例	风舞阵(→H)→背阵(↑P)→圆舞翔(↖P)→罗刃升破(PP→P)→罗神曳光碎(PP←PP↖K)
COMBO例	风舞阵(→H)→背阵(↑P)→罗刃升破(PP→P)x3→影月轮(↖K) ※轻量级限定
COMBO例	天舞阵(↙F+P)→罗刃升破(PP→P)x2→残影霸神碎(←PP↖K) ※轻量级限定

注：以上连续技以轻、中量级角色为标准



打击和投技都十分强力！把饭纲落熟练掌握吧！

连弹（PP）和破突（→P）是近距离作战的法宝。破幻升脚（↑K）和破邪膝蹴り（→K）在Counter的状况下能够令对手浮空，而且发动速度很快，可以成为我方主力的浮空技。另外，利用招式可以延迟使用的特性，在对手防住破突（→P）后，延迟使用破突膝蹴り（→PK）也可以扰乱对手的节奏，如果对手被Counter的话，空旋斩击（PP←P→P）将是对全级别角色通用的连续技。在中远距离时，阵风脚（↓F+K）或是我王掌（←P+K）都是十分理想的选择。

推荐连续技

隼龙的浮空技较多，例如舞锥（↓↘→K）、卧龙闪（↓↘→P）、鬼菱（站立途中K）以及饭纲落的始动技升雷掌（←↙↓↘→F+P）等。不过隼龙的会心攻击技较少，比较实用的主要有近空掌（↗J'方向还原'P）和天突（↑P），以及破突（→P）Counter对手。当对手进入Critical状态后，使用动作极为相似的舞锥和鬼菱来使迷惑对手是较佳的选择，因为舞锥是中段技，而动作一模一样的鬼菱则是上段技。

最后值得一提的地方就是隼龙的饭纲落了。虽然饭纲落的始动技升雷掌也是连续技的始动技之一，但在反击对手反技的Hi Counter状况下，饭纲落的伤害力会从普通的80变为120，在一些特殊的地形效果下，譬如从吊桥下落、撞到天花板、爆发墙壁等场合，饭纲落也会得到额外的附加伤害力。而在极特殊的地形效果下，饭纲落会发挥十分恐怖的伤害力，并且派生出独有的"地形连续技"。因此THE DOATEC GERMANY这个场景，对于隼龙来说，可以说是能够发挥饭纲落最大威力的地方。运气够好的话，对手会被饭纲落先击打到天花板受到电击，然后再撞到附近的爆发墙壁上，或者是只使用升雷掌，让对手在天花板受到电击后落到地面的滚动电流上再次受到电击，最后利用爆发弹起的高度，使用我王掌或是舞锥等浮空技追打，把对手轰飞到爆发墙壁上，伤害力十分可怖！

COMBO例	天突（↑P）→足刀蹴り（↘）→升旋刀（↘P）→舞锥（↓↘→K）→灭鬼龙卷蹴り（PP←PK）
COMBO例	天突（↑P）→足刀蹴り（↘K）→升旋刀（↘P）→破突膝蹴り（→PK）→空旋斩击（PP←P→P）
COMBO例	天突（↑P）→足刀蹴り（↘K）→升旋刀（↘P）→舞锥（↓↘→K）→天突（↑P）→破幻降龙脚（↑KK）
COMBO例	天突（↑P）→足刀蹴り（↘K）→升旋刀（↘P）→舞锥（↓↘→K）→空旋斩刀（PP←P)→天轮脚（↖K）
COMBO例	天突（↑P）→足刀蹴り（↘K）→升旋刀（↘P）→鬼菱（站立途中K)→升旋刀（↘P)→破突连翔(→PKK) ※中量级角色要求在逆足情况下
COMBO例	天突（↑P）→足刀蹴り（↘K）→升旋刀（↘P）→鬼菱（站立途中K）→空旋斩刀（PP←P)→天轮脚(↖K) ※轻量级限定
COMBO例	升雷掌（←↙↓↘→F+P）→卧龙闪（↓↘→P）→灭鬼龙卷蹴り（PP←PK）
COMBO例	升雷掌（←↙↓↘→F+P）→卧龙闪（↓↘→P）→天突（↑P）→空旋斩击（PP←P→P）
COMBO例	升雷掌（←↙↓↘→F+P）→卧龙闪（↓↘→P）→天突（↑P）x2→天轮脚（↖K） ※轻量级限定
COMBO例	升雷掌（←↙↓↘→F+P)→升龙脚(站立途中←K)→空旋斩刀（PP←P）→升龙脚（站立途中←K）→正拳·上段蹴り（PK）

注：以上连续技以轻、中量级角色为标准

与恐怖零距离

——浅谈东西方恐怖游戏的文化差异

一间破旧不堪的小屋，轻轻推开残损的木门，满眼的狼藉和灰尘，似乎这里已经很久没有人来过了，似乎在很久之前这里又曾经遭受过洗劫，踏着谨慎和轻微的脚步慢慢向前走。一条漫长的长廊空荡荡的，在经历了一段很长时间的独自行走，依旧没有发现任何东西，紧紧攥着枪的有些发麻手不禁松动了一下。这条漆黑的长廊偶尔会渗透出些微弱的烛光，轻轻晃动着，带动着地上摇曳和斑驳的影子，做着不规律的运动，几声轻微的声响伴随着低沉的音乐传来，回头看看身后，依旧没有任何东西。走到走廊的尽头，用脚踢开一扇破旧的门，地上零星躺着几具血迹斑斑的尸体，匆匆赶上前去，将枪收在身上细细查验着尸体。等蹲下身子身后似乎有了些响动，没有在意，继续查看，可是却觉得似乎有什么不对劲的地方，将手慢慢移到枪上，猛一回头，一具丧尸嘴角流着血与你零距离面对，音乐陡然升高八个分贝……

这是一般恐怖类游戏常见的场面，音乐与画面完美的配合达到了恐怖和惊悚的效果，让人在音乐与画面中心跳突然提速，有种窒息的感觉，或许恐怖游戏就是为了达到这个效果，让人窒息然后再放松，然后再去寻找窒息……一个周而复始的过程，却能够让玩家乐此不疲玩不释手，不得不承认这类挑战人心理极限的游戏的确是很有些魅力的。说到恐怖游戏或许许多玩家会想到CAPCOM的经典恐怖游戏《生化危机》。的确，恐怖游戏真正得以风靡，此款游戏是功勋卓著的，而后来推出的《寂静岭》、《钟楼惊魂》、《零》、《九怨》等游戏更是取得了轰动的效果，《寂静岭》更是继承了《生化危机》的辉煌，成为了恐怖游戏的经典之作。当然前面说到的都是日本的或者说具有东方文化色彩的恐怖游戏，而同一时期美国以及西欧国家也相继推出了具有西方文化色彩的恐怖游戏，诸如《侠盗猎魔》、《GTA》（罪恶都市）、《吸血鬼莱恩》、《DOOM3》（毁灭战士）。这些游戏也逐渐风靡了起来，虽然说同为恐怖游戏，但前后二者却是两种类型，甚至可以说风格迥异。然而每种恐怖游戏却都能将人领入到恐怖的深渊，却有异曲同工之妙，那么究竟是什么造成了这种差异呢？又是什么造成了这种效果的相同性呢？或许追根溯源这一切都要从东西方的恐怖文化差异谈起。

惊心动魄，悬念迭起

如果说要找些词语来修饰东方的恐怖文化的话，那么"惊心动魄，悬念迭起"无疑是恰当的。这一类文化的最大特点就是营造心理恐怖，它的恐怖是隐藏在人的内心深处的，是不可见的。所以在东方文化里，与恐怖息息相关的就是鬼怪，是一种虚构的不可触摸甚至飘忽不定的东西，你碰不到它无法避开它更无法攻击它，可是它却可以实实在在地攻击你，可以在任何时候出现在你的周围。于是这种随时性和不确定性以及可攻击性就构成了恐怖，成为恐怖的主要因素，再加上外部环境的渲染，更将恐怖从人的内心深处挖掘了出来，使恐怖真正成为了一种文化。

最早的东方恐怖文化的出现或许要从中国魏晋时期开始。那个时期迷信思想风行，佛教道教盛行，神的观念在人的思想

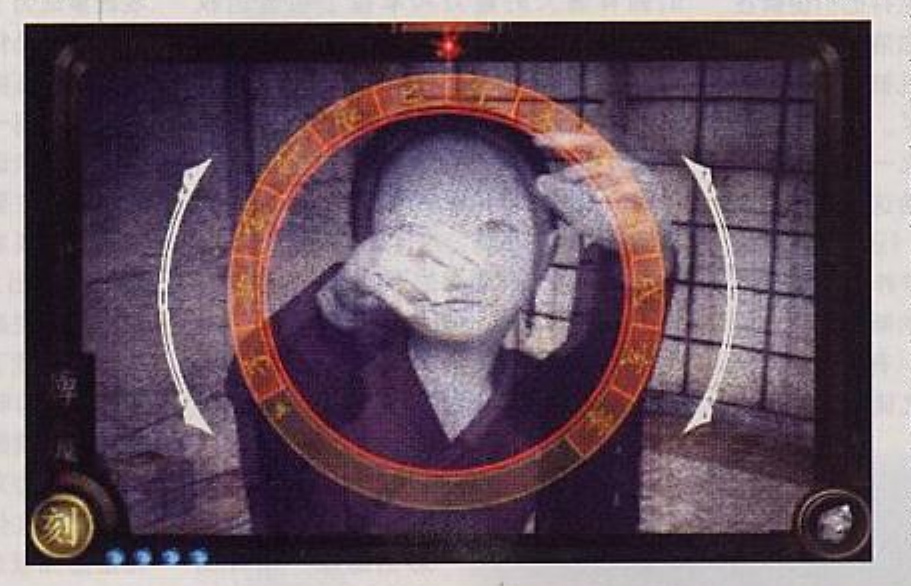






中越发根深蒂固了，形成了一整套的关于神的理论。同样按照中国古老的哲学观念，阴阳必然是相对的，有阴必然有阳，有至高无上、圣洁无暇的神就必然有其对立面——阴险邪恶、狡诈恶毒的东西，于是鬼怪的概念就诞生了。其实在很久以前便流传着鬼神的传说，从原始社会开始，崇拜自然逐渐过渡到崇拜神灵，这一过程的演变正式诞生了神的概念，而最早期的鬼很多都是定义自己死去的祖先或是亲人的，所以那时候的鬼的定义有很大部分都是善良的化身，当然也有一部分是幽怨的化身，但是害人的鬼毕竟是少数。所以在那时候恐怖文化并没有形成起来，一直到中国最早的一部真正意义上的志怪小说《搜神记》诞生，对于鬼的形象的描述还没有转变到恐怖这个词上来。当时人们对鬼的感觉其实很普通，没有一丝的惧怕，甚至可以以一种很坦然的心态来讨论鬼。但是到魏晋以后，佛教和道教大力宣扬善恶学说，将鬼怪的概念真正地向恐怖定义了。这个时期开始，出现了恶鬼的概念和一些残忍的妖怪的形象。从这个时候开始，恐怖文化才正式地在东方形成了。可以这么说，真正的第一部恐怖文化的书籍得要从佛经和道经中寻找，或许这样的说法有些对神佛不敬，可是事实却的确是这样的。从四大金刚到天师降魔，这每一段演绎里面都有着一段段鬼怪作恶的故事。于是这类故事随着佛教和道教的广泛传播而在人们的内心深处撒播下了恐怖的阴影。一个个张牙舞爪，残忍丑陋的鬼怪形象在人们内心深处便形成了，再加上与一些自然现象的紧密联接，很容易让人在同一种环境下将自身的感知与鬼怪的故事结合起来，于是恐怖便真正产生了。依附宗教而产生的鬼怪故事、鬼怪文学在这种情况下越来越多了，专业的作家也参与了进来，使得文字水平越来越高，情节也越来越离奇，甚至有时候显得相当的曲折，更进一步地迎合了读者的心理。神怪文学作家所要做的事情就是去寻找读者心理的那一块脆弱地区，让读者真正去体会那种又怕又爱的感觉。

东方的恐怖往往都以人内心的恐惧作为基础，辅之以环境的渲染。这种恐怖不是恐怖本身的恐怖，发展到后来已经成为环境的恐怖。诸如在电影《怨咒》中一听到猫叫就预示着鬼的来临，而在《午夜凶铃》中只要一看录象，一听到电话铃声，那就预示着灾难的展开了。久而久之一接触到这种相近似的环境，恐怖或者说恐惧便在人的内心中产生了，并且伴随着一个漫长的过程直到离开这种环境以后，恐惧才会在内心慢慢消退。所以无论在小说中、电影中，或者游戏中，一旦脱离了环境，那就被证明是安全的了，也就不会再有什么危险了。在这一点上日本的恐怖文化和中国其实是共通的，构成恐怖的框架是一致的，惟一不同的或许是因为民族文化的不同而形成的局部差异。当然这种差异有很多都是因为环境的差异而造成的，诸如在游戏《九怨》中玩家就可以体会到纯正的日本气息的恐怖，日式建筑、日本和服、日本式的幽怨的音乐，还有具有日本民族特色的阴阳师构成了一副完美的日本恐怖文化。先不说这个游戏的恐怖程度，就这款游戏所体现的日本文化应该说是比较全面的，那种以







惨白的脸色和妖艳的和服相搭配而构成的女鬼具备了东方恐怖文化的共性。不过说到鬼，日本的鬼似乎还有自己的特点，那就是在额头上还长出了一个长长的角出来，而长出角的大都又是些怨气很深的鬼，大概能算做厉鬼的角色了。这一点在中国的古老文化里似乎没有记录。中国的鬼要么脸色惨白穿着孝服，要么就是披头散发看不见面貌，基本跟人的形象还是一致的，没有多余的点缀。

暴力血腥，恐怖直接

西方人的直接是出了名的，他们善于直接表达自己的思想，善于将他们的一些想法很直接地付诸于行动，所以西方人的实践往往比他们的理论要多得多。于是他们的恐怖也就显得相当的直接，暴力而后就是血腥。在西方人看来，暴力和血腥就是最大的恐怖，哪里有血的存在哪里就有最深层次的恐怖。因为这个原因，在西方的恐怖文化中便形成了吸血鬼的形象。吸血鬼以血为最基本的生存条件，血之于吸血鬼就相当于粮食之于人类，没有血他们的生命就无法维持，为了生存他们便疯狂地攻击人类，吸食人类的血液。而吸血鬼的繁殖也是相当简单的，凡被吸食过血液的人类便是下一个吸血鬼了。西方人是相当严谨的，在创造出了这么一个惟一的虚构恐怖形象以后，他们又给这一恐怖形象详细地划分了级别：Childe（还未被认可的吸血鬼，通被当作儿童般带养着）、Neonate（是刚被引介给亲王的新进成员，但还未闯出名号）、Anarch（有些叛逆性极强的新进成员会成为叛乱之徒）、Ancilla（经过五十至一百年的新进成员，已具有相当能力，进阶至长老的中间阶段）、Elder（长老们通常已活了两百到一千年，他们拥有强大的能力和掌握了相当的权力）、Methuselah（他们活了一两千年之久，据说他们的身体在长年的岁月中，产生很大的变化，而且无庸置疑地，他们绝对拥有十分强大的异能）、Antediluvian（他们是最古老的吸血鬼，并且可能是世界上最强大的生物，相当于王的地位）。

据说吸血鬼最早的形成在西方有两种说法，一种是第一个吸血鬼产生在14世纪，他叫COUNT DRACULA（德拉克拉伯爵），他因为失去自己心爱的人而诅咒上苍，结果被变成吸血鬼。这个故事多少带有点浪漫色彩的悲凉，本身倒并不恐怖反而让人有些同情，可是变成吸血鬼以后就再也不是什么同情了，恐怖便产生出来了。另一种是犹大为了30枚银币出卖耶稣之后，后悔不已，在日落时分上吊自杀。但是上帝不原谅他出卖自己的儿子，让他在死后变成了永生但永远孤独的吸血鬼，以惩罚他背叛的罪过。不管这两种说法哪一种更正宗，至少有一点可以肯定的，那就是吸血鬼之所以为恶其实多多少少都有点被迫的因素，没有血他们就难以生存，就生不如死，他们为恶的客观因素成为了主导。但不管怎么说，在西方人眼中恐怖还是存在的，吸血鬼的到来其实相当直接，没有一种心理上的铺垫，身边的任何一个人都有可能成为吸血鬼，甚至是最亲近的人。这种不确定性也成为了恐怖的主要原因。所以西方的恐怖基本对环境的要求不是很高，任何一种环境都可以制造出血腥的恐怖来。《吸血鬼莱恩》应该说是吸血鬼系列游戏中比较成功的一款游戏了，只是这种恐怖似乎不适合东方人的口味。在游戏中，我们更多的只是体味游戏的乐趣而无法感知这种恐怖。或许是因为文化的熏陶不一样吧，长期接受的东方文化只让人感觉到鬼怪的恐怖而无法感知吸血鬼的恐怖 —— 对这方面文化接触的少或许是主要原因。



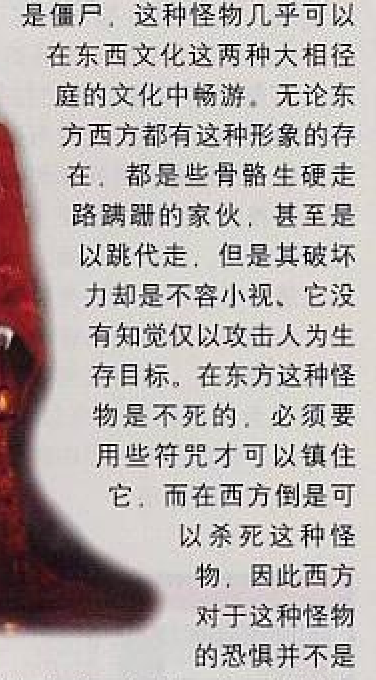
当然，说西方的文化都是很直接的，这种直接也体现在他们一般不借助于虚幻的形象来制造恐怖，他们本身人为就可以制造出许多恐怖来，例如血腥的暴力和残忍的屠杀。《侠盗猎魔》、《GTA》、《DOOM3》其实都是一些以暴力和血腥为基调的恐怖游戏，这种恐怖是一种直观上的恐

怖，是视觉可以达到的恐怖，也是一种真实的恐怖。不过这种恐怖游戏的确太真实了，很容易将人引导到真实的场景中去。据说在英国，一个少年玩《侠盗猎魔》过于痴迷，竟然模仿游戏中的场景就自己的朋友用游戏中使用的杀人方法残忍地杀害，手段极其残忍。而杀人凶手却宣称自己也不知道是怎么回事，迷迷糊糊就将朋友给杀死了，这种恐怖就显得更加真实。而《侠盗猎魔》这款游戏的确是一款为锻炼杀手而设计的游戏，在游戏中玩家的级别是通过杀人手段的不断进步而获得提升的，这样的游戏实在不适合未成年人接触，否则很容易走火入魔走向犯罪的道路。不过西方的游戏无论是吸血鬼类的还是暴力血腥类的，给人的都是种很直观的恐怖，在心里不会持续很长时间。虽然其场面血腥异常让人感觉很不适应。



异曲同工，求同存异

其实说到恐怖文化及恐怖形象，还有一样似乎是不可或缺的，那就是僵尸，这种怪物几乎可以在东西文化这两种大相径庭的文化中畅游。无论东方西方都有这种形象的存在，都是些骨骼生硬走路蹒跚的家伙，甚至是以跳代走，但是其破坏力却是不容小视、它没有知觉仅以攻击人为生存目标。在东方这种怪物是不死的，必须要用些符咒才可以镇住它，而在西方倒是可以杀死这种怪物，因此西方对于这种怪物的恐惧并不是太深，而在东方僵尸却是一种可怕的怪物。不过不管怎么说，它好歹算是结合了东西文化之长，也属“难能可贵”了。这一“兼容”现象的出现可能源于东西方都出现过的干尸。其实说到底僵尸就是人死后的尸体，是一种具体的实物，所以一经东西方人都加以想象，便形成了没有思维的行尸走肉，从这一点看这种形象就为大家所普遍接受了。



《生化危机》、《寂静岭》等恐怖游戏其实都有些中西合璧的味道，都是以丧尸作为主要的攻击怪物。再加上独特的音乐和背景效果，主角甚至选用的是西方人，这种恐怖效果兼顾了东西方文化，很容易为各国人所接受，也很容易在东西方的市场上打开销路。可以说日本人在游戏设计这方面的思路是相当灵活的。

说到这里，总结一下东西方恐怖文化的异同，无疑有这么几个方面：东方的恐怖文化有着其含蓄的底蕴，是一种人内心的恐怖。这种恐怖并不是表现在表面，而等到这种恐怖的表象一旦产生，恐怖其实已经接近尾声了。这种恐怖其实是渲染在恐怖产生前的一种心理，挑战的也是这样的一种恐怖来临前的心理极限。而西方的恐怖文化却恰恰相反。虽然同为挑战心理的承受极限，可是它却使用的是一种直观的表现方法。其恐怖产生在整个过程之中，讲求的是恐怖的过程，让人在这一过程中震撼。东西方的恐怖文化其实反差相当大，走的是两种方式，其根源可能就是两种文化的根本差异，所以往往东西方的恐怖游戏也很难在不同的市场达到同种效果。不仅是恐怖游戏，其实很多优秀的游戏都是由于无法跨越文化这道门槛而不能同时在东西方的市场上得以流传，这是件很无奈的事情。没有任何人可以很好地解决这一问题，毕竟文化差异是日积月累才形成的，改变这种差异基本是件不可能的事情。所谓众口难调，尤其是文化，惟一可做的便只有立足于自己的文化来发展自己的游戏，否则很有可能会两头落空弄出个四不象来。所以，求同存异也应该成为游戏产业的一个发展目标。毕竟有能力做出《生化危机》等适合东西方口味游戏的厂商确实不是太多，而且就笔者个人的观点其实《生化危机》这类游戏给人的恐惧感并不是很强烈，或许就是因为这种兼顾的因素造成的。要知道，在两种文化中寻求共同的支点其实是件很困难的事情！

文/情剑无伤







翡翠上的瑕疵



来看看真正的入球数字吧。352，0！这是一个多么超现实的比分！笔者为完成此进球数字花了半个小时不断循环着暂停——回放的按键操作……

可以说，自十年前《WE》系列诞生开始，BUG就一直存在于这个著名足球游戏系列的每一部作品中。早有PS时代的无敌加速和One-Two，在转换更高级别的平台，系统更趋严谨的同时，大量新BUG的出现甚至有愈演愈烈之势，出现了诸如凌波微步、冲天破网射门和雷兽等越来越多异于寻常的场面。在《WE》系列最近推出的几部作品中，在各大实况论坛上充斥着的含有"BUG"字眼的标题甚至比讨论游戏系统本身的帖子更多，达到了铺天盖地的程度。每当发现新的BUG，更犹如哥伦布发现非洲大陆般在玩家中引起轰动。

相信一些较少接触电脑的朋友看到这里会一头雾水，究竟BUG是什么？为什么它有这么大的吸引力能让众多玩家抛开游戏其它内容不谈而专研此道？对于第1个问题，我可以告诉你，BUG是一计算机的常用术语，意指程序代码中的错误或程序运行时的瑕疵。至于第2个问题，恐怕每个人都有不同，而且也不明确的答案。就我本人来说，《WE8》在游戏品质上毋庸置疑，但同时也带有为数不少程序上的失误。所以我们不妨把《WE8》当作一款有着很多遗憾的"神作"。这一点从这篇文章的标题上看，读者们大概已经有所预料了吧。当然也有不少偏好于此的玩家，将不断发掘BUG作为自己对这个游戏所负担的责任。今天，我们也来顺应潮流，调侃调侃在《WE8》中出现的一些BUG吧。

最具破坏力的BUG

在比赛中球员射门，在整个皮球刚越过球门线一瞬，并且还没出现进球庆祝画面前，按START键进行慢镜重放即可增加进球数。每一次重放，进球数就增加一个。毫无疑问，这个是历代《实况》里面最恶性的BUG。我不知道利用这个BUG所能达到的极限进球数是多少，也没有耐心花时间去研究这个无聊的问题，但它的出现肯定粉碎了足球比赛双方的公平竞争。如果与你对战的朋友精通于此道，而且每次进球后都不知廉耻使用这一"必杀"，那么除非你的防守能让他无法取得进球，或在他施展"绝技"前及时抢过他手中的手柄，不然就只能眼睁睁地看着自己的球队以大比分落败。同时，此BUG在ML模式中能发挥出另外一个作用，通过它可以在一场比赛中就赚个数千大元，并且恐怖的进球数字还能使WEFA排名飚升。笔者就曾试过利用它使球队的排名在一场比赛中上升数十名！



就是在这一刹那按的START键。



比赛中的记分牌显示的比分上限为99。



在庆祝特写中，同样最大分数只能显示99，"国王"阿德里亚诺再次创造了奇迹！

最实用的BUG

极具人气的BUG，这是因为这个BUG既不会象上面的无限进球BUG那样带来恶性的后果，而且这个BUG也带有很高的使用价值，能实现很多玩家的梦想。在ML模式新加入的球员成长系统中，玩家们都希望将自己喜欢的球员培养成为超一流的球员，而看着自己培养的球员逐渐成熟起来也是极有成就感的吧。但事与愿违，KONAMI为每位球员都定制了一条成长曲线，这条曲线基本决定了球员的成长，也就是说自己悉心培养的球员也会有很大可能出现不甚理想的结果。而这个BUG就是为打破这一定论而存在的。只要你愿意，而且也有时间和耐心，你可以将球员培养成"全黄"甚至"全红"战士。方法很简单，在季后期间的训练期里，在你希望培养的球员训练完后，再进入球队的阵型设置菜单将该名球员和其他球员的位置互换即可，这时候电脑会将你这名球员误认为其他队员，所以即使在同一周内，这名球员在每一项训练中都可以得到数次的训练经验值。



没什么耐心的笔者只训练了任意球一个项目，但就只一个季后期间的训练效果已经相当显著了。

最滑稽的BUG

曾引起轰动的任意球BUG，也可以说这是最复杂的BUG，因为它是需要非常复杂的操作。在一些论坛上，笔者曾看到有达人级玩家介绍过的几种任意球BUG，其中更见过球员作单鸡独立状以皮球为中

心作“公转”式的转圈，然后再射门的荒诞场景。也有另外一种是球员在射任意球时既不传球也不射门，做出跟平时一样的横向带球动作。据那高人介绍，他是通过在罚球时按×键，在球员接触到皮球一刹那再同时按R2键和方向键这样的操作过程而成的。笔者愚昧，试过很多次也使不出他们那样的动作。但自己却有那么一次在“乱按狂摇”中，无意使出任意球踢“空气”的假动作绝技，当时的情景如传说中的一样。无论何种任意球BUG，只要一使出，对方的人墙球员就会被“惊吓”得动弹不得，笔者有幸捕捉到这一经典时刻，并在下面放出图片以供各位观赏。先不管这些任意球BUG带来的危害性，也不管这样罚任意球违反了哪条足球规例，起码当第一次看到那爆笑情景的时候，相信无论多酷的玩家都一定会忍俊不禁。











亨利处理的任意球，任谁也不敢有丝毫怠慢，4名人墙球员均纵身一跳。但奇怪的事发生了——皮球仍在原地纹丝不动。过于有反常理的情景使所有球员都呆立着注视着十分可疑的皮球……

最气人的BUG

当球员在遭到对方侵犯时，即使“有利图标”出现了，但犯规的球员只要在碰到皮球后一脚出球，裁判就不会吹哨。想不到这样一个在《WE7国际版》基本修正的问题，到了《WE8》又再出现。一直幻想裁判都收到了电脑的黑钱，虽然我知道这没可能，但一次又一次的误判错判使我不得不继续幻想下去。黑哨随处可见，诸如判罚尺度严重失当，无参与进攻的球员经常被判越位，这些我还都可以忍耐。但电脑裁判总在我进攻有利的情况下吹停比赛，在对方犯规抢到皮球后却又偏偏不吹，让我很难再组织有效的攻势。但这还不算最气人的。一次笔者的维埃里遭到对方的凶狠铲截后，退下火线到场边疗伤。后来我控制的意大利队打出一次招牌式的快速反击，在这形势大好眼看打开僵局的情况下，哨声响起了。此时镜头竟然对着场边的维埃里，一条刺眼的黄线说明了他居然处于越位的位置上！这一瞬间，我只想说的是：“伙计，你到底收了多少贿款，这误判也太明显了吧，难道你不怕FIFA处罚你吗？”

最有针对性的BUG

将这个BUG称为最有针对性是因为这个BUG可以说是针对喜欢编辑球员的玩家的。每当我们进入EDIT模式要编辑某位球员的容貌时，无一例外地都会立即变成秃子，这无形中就给一些经常编辑球员资料的玩家带来极大的麻烦。每一次编辑都要再花费时间在游戏提供的众多发型中逐一挑选，继而还原回原有的发型。



就在你按下〇键后，即使是戴维斯那稠密的头发也会被立刻剃光。

最真实的BUG

相信不少的玩家都遇到过了，有时候场上比赛的球员会突然出现在球场外，或许是为球迷签名，也或许是人三急，要跑去洗手间了？这个我们不得而知，但可以肯定的是真实比赛也会出现类似场景，本赛季切尔西的马克莱莱就曾在比赛途中突然跑到场外拿东西吃。想不到《WE8》的制作人竟连这么细微的地方也没有放过，真不得不令人佩服。

最不可能出现的BUG

对场上的球员来说，比赛永远不会完场，这恐怕是他们最不愿意看到的。在《WE8》中，只要其中一队的球员控球在脚，而不作任何动作，只要皮球保持静止不动，那么比赛是永远也不会终止的。当然这个BUG在双方互有攻守的比赛中出现几率等于0。

就这样，比赛不会结束。

最无关痛痒的BUG

说来这个BUG是笔者无意中发现的。一次在下半场将阿德里亚诺换上场时，从背后看到他球裤也沾上泥土了。可能本该得到首发机会的他，在球场外不断打滚，以博取教练的钦点吧。

笔者发现把玩《WE8》的时间越长，发现的BUG越多，上面的几个也只是最明显或最容易出现的罢了。但诚言，除了“无限进球”BUG最令人无可奈何外，其余列举的一些BUG都显得有点鸡毛蒜皮，甚至略带鸡蛋里挑骨头的味道。与其说是BUG，倒不如说是制作上的小失误，程序上的小漏洞。但不管怎样，相信所有的实况爱好者都希望这个追求严谨的足球游戏系列在下一作中能够更严谨。

可能使用的是同一招数，博比奇也终获克林斯曼的青睐了。

文/完全实况

姓名 AKO	身高 170cm	体重 48kg	星座 天蝎	血型 AB

兴趣:画图、听音乐、KTV、泡吧、看电影、Shopping、喝茶、玩PC&TV游戏、旅游、角色扮演、睡觉

最喜欢的游戏:

(PC) 暗黑破坏神、魔兽争霸、仙境传说

(PS2) 天诛系列、鬼泣系列、鬼武者系列、武刃街、无双系列

(GBA) 恶魔城系列

最喜欢的动画:Samurai Champloo

最喜欢的声优:井上和彦

最喜欢的食物:爸爸做的一切、辣的东西

最讨厌的食物:菠菜

最擅长的运动:长跑

最重视的事物:理想、家人、朋友

最讨厌的事物:背叛

最希望的事情:家人的健康

最害怕的事情:失去理想

活活活，俺这堆照片可有看的你眼花缭乱？放心，这些都是俺一个人~

那位游走于现实和神秘异次元空间的变装大魔王，ako者，即是本大爷也~（被众编拍飞）

正直正直起来……-_-II既然是专程来做栏目，那么一切都按照规矩来。看我这套装备，大家用膝盖想也能知道我是玩动漫游戏多年的老鸟了，要问我凭什么这么大言不惭？且听我慢慢道来：

想当年我第一次看漫画《圣斗士星矢》的时候，还是7岁多一点儿的小丫头，那还没丁点儿大的小宇宙，自那时起被点燃，直到现在就这么汹涌澎湃了13年……我容易嘛我……咳咳（又不正直了）

那么就从我第一个玩的游戏说起吧，那还是红白机的时代，俄罗斯方块（现在都叫“打马赛克”是吧^^）当时为了这个游戏还真是弄得昏天黑日呢，偷偷跟哥哥两人瞒着大人，趁放假在家整天整天的玩，不知道疲倦也不觉得烦。游戏在我们那小小的心中充满了魔力，就这样结下了不解之缘。后来就一直这样走过来，从红白机的《冒险岛》、《超级玛丽》，到街机的《街霸》、《kof94》……这里还不得不说一下街机呢，因为小时候妈妈的工作是某区文化宫的负责人，爸爸又常常出门在外，我每天晚上都要去妈妈的办公室写作业到8点，然后自己回家睡觉，妈妈办公室的旁边就是游戏机房，我就天天赶趟子似地疾写作业，提前完成了以后便冲到旁边的游戏机厅看个头高我两倍的大哥哥和叔叔们玩游戏，觉得那叫一个炫目和刺激啊，7头身的人物看起来就是比2头身的帅，而且动作也华丽之至，那时候的兴趣就是学春丽转着圈子的向前走，姑且算是我现在Cosplay的萌芽阶段吧……（估计我要那时候学芭蕾也一定特带劲儿）另外，打台球和溜冰也是那个时候学会的，那帮大哥哥特爱带着我玩，搞得我现在也跟个男孩子似的大大咧咧^^

后来爸爸告诉我考上重点中学就给我买电脑，所以我就火拼了一把！然后我就光明正大的告别了红白机直接步入了PC游戏的领域。第一个玩的游戏应该和现在的很多电脑游戏玩家一样——《仙剑传说》，当时可是一把鼻涕一把泪地玩过来的，再也没有像那个时候那样如此的崇敬和幻想凄美的爱情来着，跟一起玩这个游戏的同班的一位女孩子天天写着这个的同人小说。在这里要感谢仙境之父姚壮宪先生！是您让俺拥有了粉红色的少女时代，听说前不久您结婚了，在这里祝您和漂亮的妻子终生幸福~（被打晕了拖走@_@）

等俺考上了大学以后，我一直坚持着，摸爬滚打走过来的路就是——动画。借着学习所需、考察业界最新动态和掌握游戏动漫最新导向的名义，PS2被我拐到了手……（咱爸对不起>_<）这个时候，我接触了更多更尖端的游戏，一方面打从心底佩服国外高超的CG动画技术，另外一方面无可自拔地掉入了动作游戏的陷阱……我最喜欢的是以高中时代偶像Gackt为主角设计的游戏《武刃街》，为了收集太极印俺可是飞檐走壁天马行空折腾了几天几夜，愣是把这BT的游戏给通了关。另外也很喜欢的一款游戏是《天诛》，这圆了我从小的忍者梦（不，其实就是找个地方蹲着专让人找不到，然后一个人黑灯



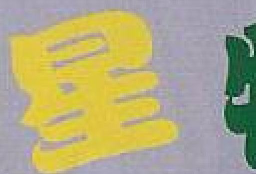


AKO的变装天国

瞎火地阴人还偷着乐的恶趣味)。另外我觉得玩游戏蛮好的，并不像很多人理解的那样，其实游戏有助于开发思维和增长见识，玩游戏的人的观念都不平庸，所以我很喜欢跟他们聊天。而且小孩子多动动以后才会聪敏嘛～(哎呀，我都再说些啥……缩小了爬走……)

总之呢，我就是这样一个大大咧咧单纯快乐着的女生，并以身为女孩子而开心和自豪着。我的家乡在风景秀丽的四川，家乡的柔美养育了我开朗乐观的性格，在来北京求学之前还一直是一个温柔且文静(？)的女孩，不过最近被北京的朋友带成了自己也很郁闷的北京腔说话方式啊……如果我以前的朋友看到这里，千万不要拍案而起，我，还是我～单纯而快乐的AKO、热爱生活追逐梦想的AKO、呵、呵呵、呵呵呵～(抽)



星星物语



Q 不管是外表还是性格、目的都根本不同的这三人组、无幻和仁还有风。他们之间的关系和人物性格是什么样的呢？

A 无幻是在逆境中成长起来，而又从孤独的生活中发现“美丽”的山羊座，由于是出生在12月24日的山羊座和射手座的临界点，具有野生动物一样的敏锐直觉和身体能力应该说是射手座所赐予的能力。已经是剑术达人，却舍弃了本来的身份生存的仁是金牛座的。虽然拥有着冷酷的外表，其实是在用内心的温暖来纯粹的爱着对方这点正是金牛座的特色。两个人都是地象星座，具有不会轻易妥协的顽固和对清洁感的偏执，这点上两个人的性格有些相似。为了找寻谜一样男子的风是狮子座的女孩，虽然性格很刚强，但是由于天生的乐观和爽朗的性格，对于无幻和仁来说应该算是很容易接触的对象，二人的紧张关系和阴郁的氛围，也由于风的开朗而得到了缓和，这大概就是三人能一起继续旅行的原因吧。

混沌武士

在小镇的茶屋里打工的风，遇到了无幻和仁。在茶屋中一通乱斗后的他们两个，被官差带走并决定执行死刑。在这个时候，风以救出了二人为条件，达成了一起去寻找“带有向日葵气味的武士”的约定。这样一来，三个人开始了全新的旅程。



aries 3.21–4.19 牧羊座

TOTAL

现在可是看到自己弥补自身不足的成果的时节了。本月有着很好的合作运势，和同伴一起尝试一下创作等活动吧。健康方面和饮食需要注意，尽量控制外出进餐的机会，同时多吃些蔬菜。

LOVE

开放式的交际是快乐和秘密恋爱的试练场。如果连朋友都不能相告的恋情，就毫不犹豫的放弃吧。恋人们通过捶捶肩等的相互关心，可以把恋爱的问题再提升一个档次。

本月的角色与你

做事情都是出乎意料的无幻，应该会引起牧羊座的你的好奇心。但是过分的接近的话，会产生一触即发的危险，一定要注意。



taurus 4.20–5.20 金牛座

TOTAL

比起一个人来讲，还是和同伴一起行动更能减少灾难发生的一个月。稀里糊涂的错误很容易发生。千万不要错过观看，由于节目整编而变换时间播放的动画片哦。

LOVE

现在是信息抑制恋爱的时候。经常的看看新闻和报纸，研究一下意中人正在看的漫画和杂志之类的，可以迅速的缩短两人的距离。恋人们也分享一下个人的兴趣爱好吧。

本月的角色与你

为了被卖到异乡的女性而挺身相助的仁，冷峻的外表下有着不为人知的热情，如果是你的话应该可以感觉得到的。



gemini 5.21–6.21 双子座

TOTAL

本月对于你来说是个好运的月份，在各种场所都试试积极的态度吧。如果有主动想要结识你的人的话，就交换一下电话或者邮件地址。幸运的小对象是印有喜爱的明星的毛巾，不经意的使用，会给你带来更多的欢笑和话题的。

LOVE

美味的饭菜对于恋爱会有意想不到的作用。让恋人、意中人来尝尝你的手艺吧，或者邀请她们去一些不错的餐馆。一起用餐应该是你们互换心意的第一步哦。

本月的角色与你

如诚喜欢逗人发笑的你，那些低俗的无聊笑话对于无幻来说好像不太管用。首先要研究一下逗他发笑的秘诀为好。



cancer 6.22–7.22 巨蟹座

TOTAL

本月和家里人多聚一聚，可以让你的运势更稳定一些。和父母一起住的，多帮助他们做些家务，而一个人生活的，也经常往家里打个电话哦。你会感到身边的事态发展有着不可思议的、平稳的感觉

LOVE

恋爱运很不错的一个月。但是会出现在恋人和朋友之间，左右为难的情况。如果出现了万一的情况，最好把友情先放一放，把爱情摆在第一位。

本月的角色与你

巨蟹座的你是最讨厌孤独的。由于是在和朋友以及家人热热闹闹的相处时，才感到最幸福的类型，所以和无幻成为朋友是有一定难度的。




leo 7.23–8.22 狮子座

TOTAL

让自己拥有宽阔的心胸，会让你运势更强劲。对于他人的失败，也要宽容的看待，说不定在关键的时候他们可以帮上忙。现在是个购买新的情报工具的好时候，想换手机和电脑的朋友可以考虑一下了。本月的幸运小物件是投资类的漫画。

LOVE

不论是恋人还是单身，读书都是恋爱的桥梁。把自己喜欢的书借给他，或者把对方喜欢的书借过来。可以让心和心更进一步的交流。

本月的角色与你

你和风都是狮子座的主象，只要是高兴的事就可以精力充沛的人。但如果你也是女性的话，要注意同性恋的倾向哦。

virgo 8.23–9.22 处女座

TOTAL

本月的运势相当的均衡，不过金钱运倒是相当的不错。虽然有了些储蓄，但是为了锻炼自己的投资也是必不可少的哦。想让自己的动画收藏增加的话，现在可是个好机会。

LOVE

恋爱的能力在慢慢地提升，尽可能多的接近你的意中人吧。假装偶然相遇的机会吧。对于恋人来说，选择和以前不同的约会计划，来消除千篇一律的单调感吧。

本月的角色与你

仁和你具有组成商业合作伙伴的相合性格。把他的想法和构思，再加上你的销售能力，一定是无往不利的组合。



libra 9.23–10.23 天秤座

TOTAL

为了不放跑强劲的运势，要求你这个月“不要过分的老虎”。与其脑海中想着“反正我不行”，不如放心大胆的挑战一下。本月穿着着新衣服会让你感觉到焕然一新，给予你行动的勇气，增添自己的信心。

LOVE

你很容易受成过分受欢迎的对象，只是抱着游戏的心态的话是非常错误的。一定要表现出干脆果断的态度。对于恋人来说，你的闪光点不易被对方发现，要以宽容的心态来接受。

本月的角色与你

风和你个性很相合。对于事物都是迅速地决定而行动的她来说，要是你默默地跟过去一定会碰到一些有意思的事情。



scorpio 10.24–11.22 天蝎座

TOTAL

这个月的重点是把进行到现在的工作结束到一个段落。过于把重点放在竞争对手身上，会由此感到焦躁不安，这会对自己产生很大的负面影响的哦。

LOVE

通过郊游、骑自行车的远游等体育活动系列的约会可以增强恋爱的牵绊。即使是单相思的对象，也可以鼓起勇气去邀请她。这可是让她了解你的好处的一个好机会哦！

本月的角色与你

无幻和你之间，应该是以沉寂的主旋律来相处的。最重要的是要抓住值得共同探索话题的机会，包括饮食的话题也可以试试哦。



sagittarius 11.23–12.21 射手座

TOTAL

由于朋友的关系，不论是工作还是学习都会给你带来强烈的运势的。幸运的小对象是动画或者电影中出现的“商标”。选择漂亮的东西贴在手机或者文具上，也可以增添你的运势。

LOVE

公私不分是恋爱的大敌，想在工作或者小圈子的活动中寻找爱情的话，只能自寻烦恼。好好转变为友情的交往吧，如果不能做到这点的话，还是果断的和对方说再见吧！

本月的角色与你

你和无幻虽然不是同一个星座，但是也有很多的共同点。认真的和他交往的话，他也一定会向你展开心扉的。



capricorn 12.22–1.19 山羊座

TOTAL

你的价值瞬间的上升。不仅如此，周围对于你的期待和委托也会铺天盖地而来。由于生活和工作过于繁忙，对于身体方面的调整也请用心，请确保睡眠和休闲的时间。

LOVE

不论同性还是异性，本月的人气都是直线的飙升，只要是谈的来的人就把他加入恋人候补里。恋人们一起进行小型的旅游是大吉。

本月的角色与你

仁和你都是认真起来就会变得十分顽固的人，所以尽量避免刺激对方的言行举止，最好聊一些平淡的话题。



aquqrius 1.20–2.18 水瓶座

TOTAL

好奇心可以展现无限可能的时节。和意想不到的人会产生聊天的机会，而自己的创作欲望也好像被注入了新生的活力一般。休闲的日子里，和朋友一起去看看电影吧，可以给你的头脑和心情增添养分。

LOVE

进行危险的爱情的冲动好像很强烈。朋友的女朋友或者男朋友，变得越来越顺眼了……。让这样的恋情发生，必须做好付出巨大代价的心理准备。

本月的角色与你

对于求知欲望强烈的你来说，在别人面前喜欢展现知识渊博的一面。不过，在喜欢简洁明快的风面前还是稍微控制一下吧。



piscos 2.19–3.20 双鱼座

TOTAL

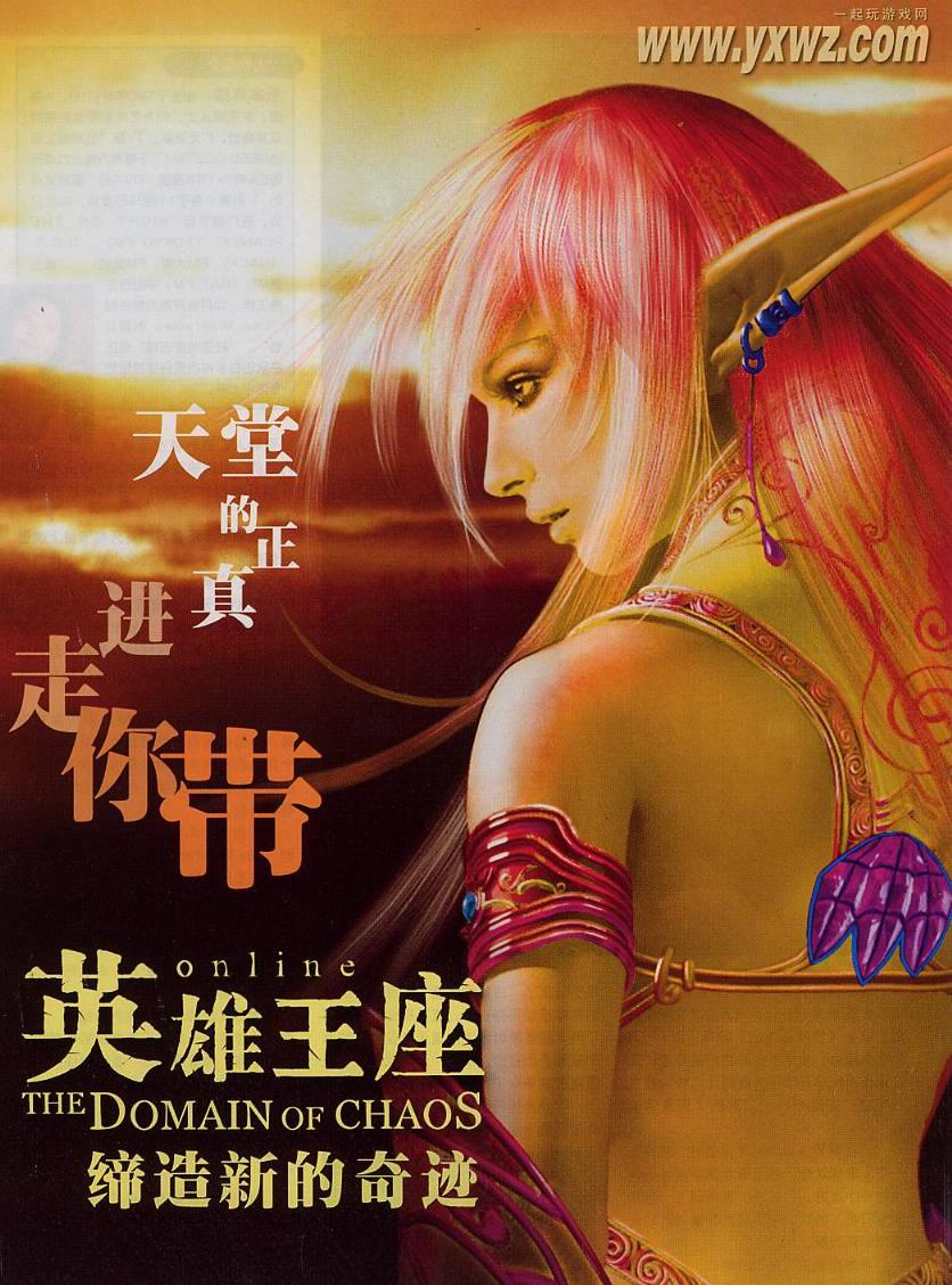
过于展现对他人不满的情绪，会降低你在他人心目中的形象的。要注意关于金钱的借入借出，忘记还钱会降低你的信任度，而如果对方不还你的钱的话也会心情很不爽的，所以要勇敢地对这样的人说：“不”！

LOVE

转换形象对于吸引住对方的视线可是十分有效果的。可以试试一百八十度的形象大转变！恋人们相互之间的强烈占有欲容易产生不必要的麻烦。

本月的角色与你

具有金牛座丰富的美感的感性认识的仁也是喜爱风雅的类型。如果和你在一起的话，应该可以在热衷于花花草草的同时，悠闲地度过时光的。


一起玩游戏网
www.yxwz.com
天堂的正真进走你带
online
英雄王座
THE DOMAIN OF CHAOS
缔造新的奇迹

坂本真绫

第一次看到满天的繁星的时候……

人物简介

坂本真绫： 出生于1980年3月31日，A型血，东京都人士，作为艺术家和女影星的双重身份，广泛活跃。TV版"机动战士高达SEED DESTINY"于每周六晚上六点开始由MBS＊TBS播放。OVA的"瞄准顶点2！"的第一卷于11月26日发售。除此之外，在广播节目"NICHT ON THE PLANET"（TOKYO FM）、"I.D."（NACK5、FM大阪、FM爱知）、"维生素M"（BAY FM）中担任主持工作。12月份开始的舞台剧"Lea Miserabies IN音乐会"。"夜空的宝石箱"现正在秋田故乡村的星空探险馆的专馆中上映。

坂本真绫的名字在动画FANS中可谓辣耳之极,如果你还记得《天空之艾斯嘉科尼》或者《罗德岛战记》等等，以及N多的动画插曲，就绝不会陌生她的声音。无论是在声优或是歌手方面都让人极为欣赏的坂本，在这个秋天，来到了天象馆参观。

"让需要认真地思考问题时，我就会一个人来到这里，这里原本就是我特别喜欢的一个地方。所以说，当听到了'夜空的宝石箱'的这个形容词的时候，真的是非常的高兴啊。"

坂本所说的"喜欢的地方"，就是指的天象仪。第一次参观天象仪，还是在她小学一年级的时候。因为出生在东京，没有见过满天繁星，竟然把在那里所看到的星空当成了"古代的天空"，而现在这样的星体已经不存在了。直至在北海道看到了满天的繁星时，才知道天象仪描绘的原来是真正的夜空。从此，天象仪就成了她最喜爱的场所了。

"我所担任的领航员所解说的'夜空的宝石箱'是有着惑星的咖啡店称呼的，以引导人们进行夜空之旅为内容的。最新的投影技术所投射的夜空具有相当强烈的冲击力，真的是被吸引住了！"



虽然坂本所参与的夏天档节目上映已经都结束了，不过，在这个秋天中她的声音又在"机动战士高达SEED DESTINY"和"瞄准顶点2！"中出现，引领我们畅游宇宙。"对于天才少年的露娜玛丽亚和拉库鲁这样的，有着充分自信的操纵师，都具有着凌驾男性的能力，这是我还从未尝试过的类型。"

都是杰出人物MS操纵师和女式泳装，类似的服装风格和超能力等等，这两个角色的共同点是相当多的。对于久违了的动画配音工作来说，这个偶然性让坂本很感兴趣。

"由于去年花了相当多的精力在舞台剧"Lea Miserabies"中，所以这次的动画配音工作确实是久违了的。而且，获得的两个角色又是如此相似，真的是感慨颇多。不过，在演出的时候，并没有刻意突出这一点。由于刚开始动画录音不久，所以我想从现在开始，一点一点的把自己融入到各个角色中去。"

虽然有过饰演各种角色的经验，但是这次的拉库鲁一角对于她来说却有着第一次的不同。那就是叫出"重击射线！"这件事了。"在最初的时候，不明白在叫出所谓的'必杀技'时应该发出什么样的声音，不过这个也是有秘诀的（笑），从导演那里得到了指导，我就努力的试着做了。"

对于坂本真绫的新尝试，看来我们一定要听一听，感受一下哦。

"由于这次的作品都是续篇，所以是相当具有压力的。以战场为舞台，给人以紧张无时无刻都存在的感觉的动画。体会着登场人物不得不战斗的痛苦心态的同时，一定要观看一下哦！"



Ap-EX/野原谦二的作品，最终被本刊所采用的问题儿——瓦丝恰蔻当特。战斗装备正装的原画设定形态＆出色的再现细节，把蔻当特家族的衰败感觉充分地展现了出来。对于来年的参展作品也很期待哦。

在“电击HOBBY MAGAZINE”中也十分活跃的实力派——んどばら屋/樱井信之，一改在9月刊中登场的狂野的MH，Calvary R的风格，使用了米纳斯战斗机来参展。机体的细节等部位使用它的本来面貌，不论是展示会场还是贩卖地点，都是不可忽视的存在。

以令人惊叹的骨骼框架造型所制作的MH阿维肯是はうなぎ屋/松山浩久的作品。在“SMOKE WALLS”中已经公开了，MH的内部构造图也被迅速的立体化，最难能可贵的，是它不仅限于文字报道的表现，而是完美地完成了造型。让我们对下次的作品更加期待了。

FACTORYS同盟挑战2004

《五星物语》一直以它独特的魅力吸引了一大群漫画迷，而每年官方会例行举行“WONDER FESTIVAL 2004仲夏”。在今年的第二会场上，开设了从2002年冬天开始的“FABLE之星物语”发布会“FACTORYS同盟挑战2004（以下简化为AC）”的展示区域，集中展示了在日本国内征集的FSS造型，让到场的FAN大饱眼福。

虽然我们无法前去现场观看，但赛会上收到的众多高水平作品，连主办方TOYSPRESS以及WAVE的发布会的工作人员，也是感觉到非常意外。让我们来看看其中的一部分精彩作品吧。

在网络上，远在召开展示会之前就被人们热衷关注的，シリコントライブ/西山浩光的最新作品——MH战斗机。把NAIAD的白和剑圣慧茄的红在会场上展示，即使是贩卖地点也是迅速的销售一空，人气是真是高哦。高完成度和对称平衡的感觉，真不愧是大师的作品。

ひげだるま/铃木晴夫使用了“大脑门娃娃”的美伽埃拉的颓废＆合成树脂造型，让我们看到了高超的技术。特别是颓废的女装Ver.，把和伯爵再见面时的表情充分地再现。作为永野人物制造的第一人，实力真是不容忽视。

这次是老相识ふくべ屋/伊吹达司所创作的新作品——白之阿伊埃克来参展的。一直以颓废的女装风格造型为中心的伊吹，这次是初次挑战合成树脂的女装印象派作品。对于再现原作中的氛围这一点，实在是无可挑剔。最好能把下次的埃斯特也完成哦~！




动画排行榜

2004/10--2004/11

1 高桥直纯ライブDVD INDICATE ↑
2 从今从成大魔王 ↑
3 苍穹之法芙娜 ↓
4 这个丑陋而美丽的世界 ↓
5 网球王子 ↑

简评：迷人的声音+偶像般的外表+人气的动画，你想他不出名也很难的。所以，高桥就站在了本期金字塔的尖顶上微笑着。

动画音乐CD排行榜

2004/10--2004/11

CD名称　作品名称　发售日

1	ignited－イグナイテッド－	机动战士高达SEED-命运	2004/11/3
2	胜者のセオリー	网球王子	2004/11/3
3	Shining☆Days	舞－HIME	2004/11/3
4	钢之炼金术师COMPLETEBEST期间限定版	钢之炼金术师	2004/10/14
5	AA（ダブルエー）	这个丑陋而美丽的世界	2004/10/8

简评：高达的风潮就这样一瞬间击败所有的竞争对手，意料之中也不禁感叹其魅力之巨大啊！~~~~




御伽草子
追寻着歌

20话　(11/23)
六本木

光和贞光目击了纲和一名女性一起购物的场景。而对着正因为"纲的春天也来了"而高兴的光，贞光的心情却是很复杂的,因为那名女性曾经是贞光全心全意喜欢的唯一的女性。由于这件事使得他们产生了误会，结果引发了纲和贞光的争吵。

21话　(11/30)
池袋

纲去取材后就没有回来。光以为他和自己的哥哥赖光一样的失踪了，而十分的担心。带着哥哥最后留下的照片向着池袋进发了。在那里，遇到了在自己面前出现过很多次的迷之男万岁乐。根据他所说的，哥哥和纲都进入了这个时代的时空扭曲中，被送到异界去了。

小夜：看着看着突然想起来穿越时空题材的科幻电影若干，不知后面还是否来点机器人大战之类的情节乱入呢……




KURAU
双胞胎的阴谋

19话　(11/10)
19th Reaction 不同的道路

不是以GPO的身份，而是以个人的身份去拜访库拉乌的阿亚卡。她把曾经作为GPO长官的父亲斯达加是被GPO的才藤使用策略而暗杀的这一事实告诉了库拉乌。

20话　(11/17)
20th Reaction 把窗户打开

双胞胎的莱盖鲁和文特在乘坐列车的时候突然袭击了库拉乌和圣诞。他们的目的是以库拉乌作为媒介让这个世界泛滥里纳克斯。

露露：数日前看了《虎兄虎弟》，感觉从某种意义上来说和KURAU有些接近，都是相依为命的两个人（？），都是想哪怕只是平凡地生活却不能的两个人（？）……强烈呼唤保护珍惜品种ing!




岩窟王
可怕的宴会之旅

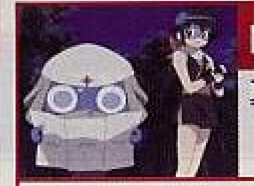
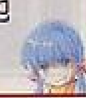
7话　(11/16)
第七幕　秘密的花园

阿鲁贝尔在确定了福兰斯的真正想法后，决定支持他和已经订婚的巴兰提努展开的恋爱关系。但是巴兰提努在家族的关系中又处于十分微妙的境地。她除了担任审判官职位的父亲之外，还有一个父亲和后母所生的同父异母的弟弟。

8话　(11/23)
第八幕　Boulogne之夜

蒙迪·库里斯特伯爵在别墅中举行了聚会。在这里，阿鲁贝尔的父亲——军人的莫鲁塞鲁将军，尤杰尼的父亲——银行家的但古拉鲁男爵，还有巴兰提努的父亲——维鲁冯鲁主席审判官等等的巴黎名流汇聚一堂。这时候，伯爵作为余兴节目开始了令人毛骨悚然的游戏。

小夜：本来借由着对原作的了解，想来怎么改编也不过路边来路边去，可是，动画毕竟是动画，它可以展现的，是另一个幻想的大跳跃哦！

KERORO军曹
夏美的生日是也

33话　(11/13)
KERORO小队　动画片中的ペコポン侵略战 前后篇

在TV动画片「ゲロロ舰长」的商品中使用了侵略预算的KURORO，打算自己通过动画片来挣钱。

34话　(11/20)
桃华VS小雪　温泉争夺战

桃华为了和东树进行温泉旅行，在商店街的有奖抽选活动中动了小手脚……。

35话　(11/27)
极密！夏美的生日大作战 前后篇

夏美的生日越来越近了，一直装作不在意而暗中进行生日聚会的准备工作的KRRORO他们。在这之中，只有冬树不知道如何让夏美高兴，所以心情很糟糕。

小夜：每一集的目标都是以让观众的心情变得像春天的花儿一样快乐，所以，这帮小青蛙们才会如此卖力的上演着一段又一段搞笑至死的情节。




高达SEED命运
迷走的高达

6话　(11/20)
世界终结的时候

袭击进行尤尼乌丝7破坏作业部队的，是扎夫特的机动部队。这份报告着实让米那鲁巴受到极大的震撼。而且连被夺走的3台高达也加入了战斗中，尤尼乌丝7附近进入了混乱的战斗状态。

7话　(11/27)
混乱的大地

由于落在地面的尤尼乌丝7的碎片的影响，世界各地都出现了巨大的灾难。进行最后的破坏作业的米那鲁巴，进入了大气圈在太平洋面上着陆。布兰特在去受灾地区开始进行救援行动的同时，反对coordinator主义的集团「蓝色宇宙」也利用这个事件，再次地进行毁灭coordinator的计划。

露露：高达的狂潮想必又会再一次地被掀起，不过话说回来，信和斯特拉相遇的方式还真的满"幸福"的呀o'




沙漠小子
师傅与徒弟

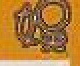
7话　(11/15)　师傅和徒弟

在和恶党的战斗中，救助了一名名叫小泉太湖的沙漠小子。回到了很久未归的家中后，突然发现了「关东最强的沙漠小子被川口三兄弟救助了」的传言在大街小巷中流传着。为了夺回自己的信誉，他收了太湖作为自己的弟子，作为沙漠小子的弟子"小沙漠"进行工作。

8话　(11/22)　犬女和岩

从远古开始，就有一直凝视人间的战争的传说——犬女岩。如果想搬动它的话，就会被降于传说中的灾难岩石，以替人传话和送货为工作的便利屋组织的主人?无限屋接到了把它搬走的委托，可是哪个便利屋都不敢接受这份工作。这个时候沙漠小子却接下了搬走犬女岩的委托，带着对传说深信不疑恐惧感的小沙漠，沙漠小子向着犬女岩出发了……。

露露：自从沙漠小子在第一集被对头娶了以后，似乎就厄运连连呀，不过作品中枪械的表现还真是让人大呼过瘾，当然帅帅的人设也是，嘿嘿~






苍穹之法芙娜
相似的感觉

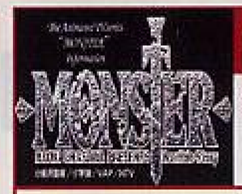
19话 (11 / 14)
真失(眼神)

「我也要战斗」在翔子的墓前真矢下定了决心。在初次的模拟战斗中意外的发出了正确指示的她，作为新的战斗力和一骑他们一起乘坐专用机出击了。但是这次的法斯特姆却并不认定所罗门是敌人。难道不是敌人吗？如果是这样的话，他的目的是什么呢？

20话 (11 / 21)
灯火(灯火)

又到了惯例的夏季庆典了。在这个平静的时间里，每个人都按照自己的想法来度过……。在这个时候，一个男人，一个人在深夜的街道游荡。最早发现他的沟口和史彦他们一起要逮住他。而另一方面，一骑他们却准备帮助他，因守着要道进行激烈的抵抗。

小夜：已经快要分不出自己在看高达还是苍穹了……（由于两片诸多要素相同以及高热度导致的结果）




怪物
少年事件

33话 (11 / 16)
圣域

卡鲁在被认同为修巴鲁特的儿子后，一直处在十分忙碌的状态。对他十分有好感的罗提准备邀请他一起去参加舞蹈聚会。可是他的回答却和以往一样，说：“和父亲约好了”的理由给推脱掉了。

34话 (11 / 23)
孩提时代的光景(暂定)

连续发生了几次孩子从房屋上摔下来致死的事故。这时，天马和他暂时看管的少年提塔一起去拜访了事故的生还者少年马鲁坦所在的辅导班。但是马鲁坦什么话也没说。而且，在天马不在的短短时间内，依靠着松叶杖自己跑出了医院。

小夜：天马与其说是位医生，看来更适合作柯南这样的人物，别打我，我也不想看他老这么碰到可怕事件啊。

名侦探柯南
外出旅行之探案篇

378话 (11 / 15)
揭开桃太郎之谜的旅行（后篇）

我名叫江户川柯南。到达冈山的我和少年侦探团，遇到了青梅竹马的五人小组，而这其中的一人，圣子却不知被什么人杀掉了。圣子死前最后留下的线索是“ONI”。警察把这五人组中的一位名叫鬼贯的人作为嫌疑犯开始进行调查，可是……。

379话 (11 / 22)
秘汤雪之暗面的摇袖动作的事件(前篇)

我名叫兰，和爸爸毛利一起来到了深山的温泉村。一起来的客人中，我和一群女孩子交上了朋友，其中有位名叫春美的女孩却和爸爸谈了起来，那是“为了五年前被怀疑进行违禁药物贩卖，因此前辈郁郁寡欢而最终自杀了”，希望我们能为他昭雪天下的请求。

小夜：其实也挺佩服脚本的，能编300多话的故事不是开玩笑的啊，而且大有“才是一个开始”的势头，柯南，继续人气吧！





火影忍者
音忍的阴谋

108话 (11 / 10) 看不见的裂痕

对于鸣人的迅速成长而感到十分焦虑，佐助对自己要求的更加严格。这个时候，卡卡西让他放弃对鸣人的复仇想法。在佐助正在对自己的使命和同伴的牵绊中左右摇摆不定的时候，突然出现了偷偷靠近他的险恶用心的影子。

109话 (11 / 17) 音之诱惑

实力上的过于悬殊，而被音之忍者打败的佐助，正在感到自己软弱无力的时候，音之忍者四人众却提出了一个意外的的提议。

110?111话 (11 / 24)
木叶五人组再加一个! 铁壁防守大暴走 特别奉献

对于鹿丸所下达的第一个中级忍者的任务就是“把佐助夺回来”。为了完成任务，鹿丸所选择的优秀的木叶下级忍者竟然是……?!现在，就拉开了同伴们殊死战斗的序幕!

露露：情节进行到这里，终于又开始进入了比较精彩的部分，热血的感觉真是久违了呀~




海贼王
草帽 VS 炸面圈

209话 (11 / 14)
第一回战! 绕场一周的炸面圈比赛

和弗克西海贼团进行争夺伙伴比赛的草帽海贼团，第一回比赛的内容是炸面圈比赛，这可是可以使用任何武器的激烈赛艇比赛哦。

210话 (11 / 21)
银狐弗克西! 猛烈的妨碍攻势

在忍耐弗克西妨碍攻势的同时，和弗克西海贼团部队的比赛也进入到白热化阶段。幸存的小艇只剩下了娜美的达鲁达加号，还有朴鲁齐率领的两艘了。最终谁会取胜呢……?

小夜：永远向前的海贼们，有着草帽的鼓励和朋友间的信任，任何敌人都是小CASE，至少在没碰到最终BOSS之前是……

阴阳大战记
热血斗士们

7话 (11 / 11) 发动! 怒涛斩魂剑

陆和柯根塔所寻找的下一个印所在的场所，竟然是作为划艇部练习而去过的达玛湖湖底。陆由于不能很好的操纵划艇，而受到了同部的伙伴リュウジ的斥责。这个时候柯根塔在湖畔遭遇到了地流。

8话 (11 / 18) 由马和莫马

离开了地流后，在利库那里栖身的莫马，却不能忍受没有紧张感的陆他们的生活了，终于离家出走了。这时，在莫马的面前，出现了地流的追捕者。

9话 (11 / 25) 战斗之心

柯根塔觉悟了新的印，它的名字叫百鬼灭衰击。但是，这也是把柯根塔的气力全部耗尽的危险的技巧。为了能不依赖这个技巧取胜，陆开始了作为斗神士的学习。

小夜：精典少年漫画的最新版，很传统很典型很直白，很……嗯，其实就是很热血嘛。



舞-HIME
也有快乐的时间

7话 (11 / 11) 迷路的小猫们

为了找寻失散的哥哥的中校部的命，在一天夜里，在闹市区发现了同级的结城奈绪的身影。奈绪使用了HIME的力量，从想和她交往的男子那里夺走了金钱。对这样的女人，命使用剑刺向她，可是……。

8话 (11 / 18) 最重要的东西

风华学院召开了学校成立庆典。学生们都带着各种各样的期待而兴奋的迎接庆典。在这之中，高校部的日暮茜却下定了决心来迎接学校成立庆典。她的决心是……。

9话 (11 / 25 海和乙女和夏树的秘密

考试结束后，在美星海岸努力打工的舞衣在偶然情况下，碰到了学生会的每个成员。另一方面，也同在一个地方的高校部的夏树，却潜入了在校园内部十分活跃的黑暗组织「一番地」的研究设施内。

小夜：原本认定会一本正经下来的故事，其实里面爆笑料的地方蛮多啊，看着十分依赖舞衣的命，好像可爱的小猫哦！~




遥远的时空中
八叶的聚集

7话 (11 / 16)
奇异的怪鸟哭泣之夜

大文字山出现了生长着羽毛的怨灵的传闻。听到了传闻的八叶之一源赖久，回忆起少年时代击退了在山中栖息的妖怪的事情。具有强烈的荣誉感的赖久被妖怪轻易的打败了。可是奇怪的是，对于他来说，这个妖怪是出了哥哥以外的，第一次让他感觉到亲切的存在感。

8话 (11 / 23)
连鬼都憎恶的焰火

八叶中的五人已经聚集在一起了，还剩下三个人。为了能救出京都，必须尽快地把剩下的八叶找出来，必须要把八个人都聚集起来。在这之中，茜遇到了实习泊炼师——少年伊诺利。伊诺利看到了茜的朋友诗纹的金发，把他误认为是鬼，愤怒地发动了攻击。

小夜：果然是动画啊，所以首先必须慢慢展现如何招齐所有八叶的情节，这样才比较符合动画节奏感，奇怪了，我怎么记得游戏一开始就八人到齐呢?

神无月的巫女
她和她的故事

7话 (11 / 12)
在恋狱降落的雨

不知什么时候，千歌音来到了在雾中建立的教会面前。在其中迎接她的是大蛇的第二首领“都”，都虽然是为了拯救千歌音，但是却把千歌音心中封藏的对姬子的想念残酷的挖了出来。看到自己无法面对心中的地狱，千歌音十分的痛苦。

8话 (11 / 19)
银月的暴风雨

从幼年时候就一直生活在一起的美多和乙羽回到了自己的家中，千歌音由于学生会的工作繁忙而一直无法和姬子一起吃午餐。表面上看来没有什么变化的歌音，姬子却发觉到她异常的情绪。认为千歌音可能是遇到了什么头疼的事情而让自己的心情也变得不好的姬子，突然被相马拉上摩托车带走了。

小夜：暧昧，绝对就是暧昧，关于这个她和她、她和她、她和他之间的问题，好复杂哦T T

Xlink Kai Evolution 7 使用指南

一 常见名词解释

1.1 BIOS

BIOS是Basic Input—output System(基本输入输出系统)的缩写，与PC的BIOS类似，XBOX的BIOS也是一段程序，当你的XBOX加电后，它负责对系统的硬件设备进行检测，测试正常后，系统将在指定的驱动器中寻找Dashboard，并向内存中装入Dashboard（参考下文）。

至于我们平时所说的BIOS芯片，其实指得是“存储BIOS程序的闪存芯片”。

1.2 直读

直读恐怕是大家很熟悉的名字了。其实所谓的XBOX直读就是一片写入了非微软BIOS的闪存芯片，由它启动的XBOX可以读取非官方软件。1.6版XBOX改机多采用微软BIOS和非微软BIOS共存的方法，有点象某些电脑主板的双BIOS设计，这样可以比较方便的屏蔽直读，但在实际中用处不大。

1.3 启动顺序

在了解了BIOS和直读芯片后，让我们来看看BIOS究竟是如何启动XBOX的。



1.4 硬盘分区与文件类型

XBOX硬盘的文件系统采用FatX格式（Fat32的改进）共五个分区。

C（约500M）：系统区，其中包括微软的Dashboard。

D：光驱

E（约5G）：应用区，包括游戏记录、复制的游戏等。

F盘和G盘是微软隐藏的分区，只有格式化以后才可以使用，功能与E盘类似。

另外，X、Y、Z三个分区用于虚拟内存。

XBOX文件种类很多，比较常见的是后缀为xbe（Xbox Executable）的文件，即XBOX可执行文件，与电脑中的*.exe文件类似。

1.5 Dashboard

Dashboard就是我们平时看到的XBOX启动界面，可以把它简单的理解成XBOX的操作系统，在Dashboard下我们可以进行诸如管理存档等操作，在安装了Evox的Dashboard后，还可以实现更多的功能。

微软原装的Dashboard包括：xboxdash.xbe，Audio，xboxdashdata.xxxxxxxx，xodash，fonts，XBox Book.xtf，Xbox.xtf。

Evox的Dashboard包括：evoxdash.xbe，evox.ini，Trainers，Skin。

1.6 XBOX Live

XBOX Live是微软官方的网络平台，它提供联机对战，游戏资料下载更新等服务。上XBOX Live必须使用正版游戏软件，并支付一定费用，而使用改机连接XBOX Live会被列入黑名单，造成这台连接的机器将永远无法使用XBOX Live。

1.8 屏蔽直读后可以上XBOX Live吗?

在理论上，如果屏蔽直读，使用正版软件并有XBOX Live的帐号（需用信用卡购买）那么是可以连上XBOX Live的，但现在仍无法确定微软是否会扫描硬盘改动，从而把那些改动过机器的用户列入黑名单。总之，使用改机连接Live仍有许多不确定因素。

1.7 XBOX“私服”

除了XBOX Live，许多XBOX游戏支持System Link等类似局域网的联机对战，而在广域网上使用第三方软件统一它们的协议后，就可以达到类似XBOX Live的对战功能，而且完全免费，并对使用的软件没有限制，只要制式相同即可，这也就是所谓的“私服”。下面介绍的Xlink Kai Evolution 7就是一款提供连机功能的第三方软件。

二 联机准备

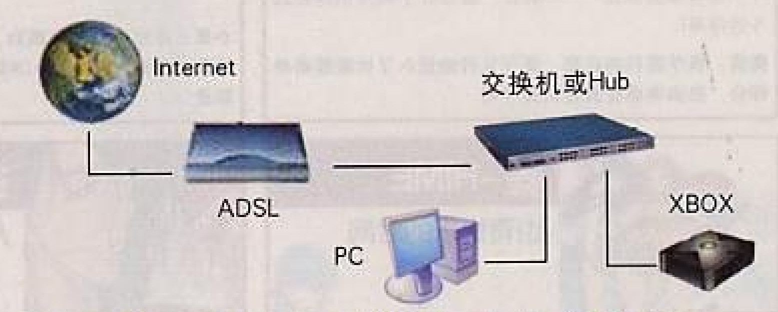
2.1 硬件准备

方案一：PC，XBOX，交换机或集线器，Internet接入设备

□确认PC正常上网。

□XBOX与PC在同网段。

□所有连接线均为平行网线。



方案二：PC（双网卡），XBOX，Internet接入设备

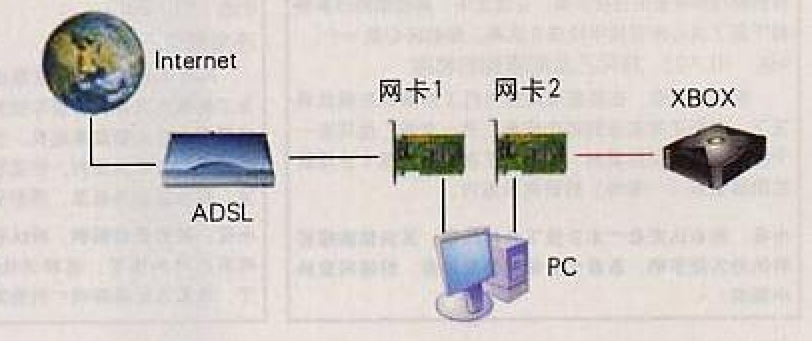
□确认PC正常上网。

□XBOX与PC的网卡2同网段。

□XBOX与网卡 2 必须使用交叉网线连接。

□网卡1连接Adsl设备设置不变。

□使用flashfxp连接XBOX正常。



2.2 软件准备

□EvoX系统 flashfxp（检测网路连通）kai7对应的游戏（见附录）

三 Kai7 使用方法

3.1 下载与安装


在PC上下载一个合适版本的Kai7并安装

3.2 注册

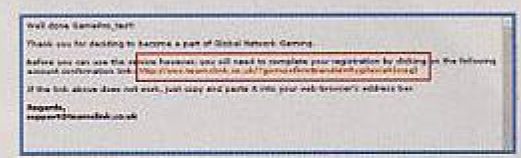

*为必须填的项目

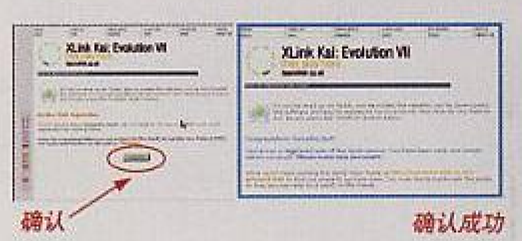
点击注册

下拉菜单确认


注册后提示需要E-mail认证

3.3 E-mail确认


收到一封确认E-mail，点击链接来到认证网页

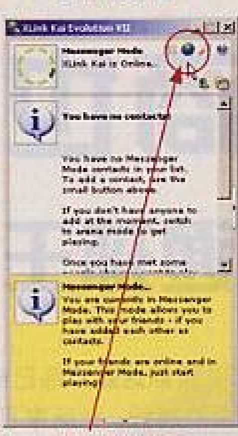

确认

确认成功

3.4 登陆


用已注册的用户名和密码登陆

3.5 使用方法


进入游戏大厅


选择XBOX平台　选择游戏种类　选择游戏

Halo2（光环2）


选择“系统连线”，注意这里不能选XBOX Live


进入之后就可以看见其他玩家建的主机了


加入游戏


联机对战

Rainbow Six 3：Black Arrow（彩虹六号3：黑箭）


选择MULTIPLAYER（多人游戏）


选择“SYSTEM LINK”，注意同样不能选XBOX Live


注意

《彩虹六号》必须在Kai上进入主机以后才能在XBOX上看到其他玩家。


加入游戏

联机对战

第三方厂商也可以出精品！

PS2手柄“北通球王”测评

本期测评的是北通出品的“北通球王”，虽然这款产品已经上市有半年时间，但是由于其优良的品质而广受玩家好评，所以本期对他进行各方面的剖析，让玩家可以对他有个全面的了解。“北通”是国内唯一手续齐全的第三方外设厂商，质量当然是有保证的，而且北通的全国售后体系更免除了消费者的后顾之忧。

这款手柄有点主题手柄的意味，中央明黄色的“北通球王”标志很醒目，好象在诉说自己就是为足球而生的，整个的设计风格也是围绕着足球来进行的。手柄整个都是黑色，颜色很纯，磨砂表面给人的感觉也很顺手，足以见得选用的材质很不错。接缝处咬合的很严实，捏起来不会“咯吱咯吱”响，也没有任何的毛刺，国内厂商能有这样的做工相当了得！





跟原柄相比"球王"明显个头要大一点，体积增大的主要原因就是加长了的握把，这是一个改进，握上去手心里更塌实了，更不容易产生疲劳感，很人性化的表现。连线有两米多长，质地很柔软。

"球王"可以全方位下压的摇杆对足球玩家来说是必不可少的，摇杆上的橡胶摩擦力很大，用起来不易脱手。360度转动、下压都很灵活，不过往下压的感觉稍微有点偏硬，不知是否新柄的缘故。"球王"增加了连发键和慢动作键，使得这款手柄有了更高的附加值，连发在《GTA》里的健身馆起到了很大的用处，可以设置为自动连发蹬自行车减肥，也可以设置为半自动连发练哑铃，很体贴呀！



这款手柄最大的亮点就是把PS2另人诟病的四点式方向键改成了圆盘式，再也不用担心拇指起泡、起老茧了！再加上连发功能，这样一来手柄不单只局限于足球游戏，还可以面对更多的诸如格斗、动作、射击等游戏类型。

总之这是一款品质相当出色的手柄，而且有国内独家的1个月内免费更换，半年内无偿维修的售后保障体系，在全国各地都可以得到免费的保修服务，可见厂商对产品是充满了信心。官方公布的售价只有75元，相信这是市面上最具性价比的PS2手柄！



生与死极限沙滩排球修改傻瓜教程



在上期的Xbox修改教程中，我们假设大家已经学会了如何为Xbox安装一个Evox操作系统，并且已经实现了PC与Xbox的通连及数据交换。在完成这个过程的同时，只要具备普通的观察能力和较强的模仿能力，一般的玩家都可以对Evox.ini文件的语句也有大概的掌握，同时可以通过boxplorer等非官方软件对Xbox的硬盘进行管理。在具备了这些条件后，对Xbox游戏进行修改就成为了可能——其实原理很简单。我们不妨把Xbox完全同一台PC机等同起来。Evox就相当于我们所用的Windows X操作系统，boxplorer就相当于文件管理器，Xbox光驱就相当于PC的光驱了。如果你曾经有过在PC机上通过PCTOOLS、GAMEBUSTER等程序对游戏进行修改的经历，那么Xbox游戏的修改就易如反掌。



对于Xbox游戏，几乎所有的玩家都有一个共识：游戏不多，但大作皆有成为极品的可能。我们可以列数一下到底有多少Xbox游戏可以成为我们购买这款主机的理由：《DOA系列》、《忍者龙剑传》、《上旋高手》、《王国烽火》、各种FPS游戏…… 我也敢肯定地说，有很多人就是为了《生与死极限沙滩排球》这款游戏而特地入手Xbox主机。因为直到今天，我们依然可以看到很多玩家在各大游戏论坛发布这这样的主题：达人乱入，请教如何修改DOAX？呵呵，或许真正让我们拥有Xbox的真正原因还是因为人类的原动力吧？

《生与死极限沙滩排球》是Xbox游戏的一面旗帜。不仅仅是因为这款游戏中性感与暧昧的成分，同时也因为单一Xbox平台推出的惟一性以及游戏本身的严谨。除了在Zack的小岛上我们可以流着口水，对着屏幕进行无限YY外，我们还可以骄傲地对着朋友们说：看，你的PS2上没有《DOA沙滩排球》。我要告诉所有拥有Xbox的玩家：这是你们的荣耀！不过大多数人在希望享受《沙滩排球》这款游戏时，却都感觉非常苦手。当年小孔MM在入手Xbox后，一赢不了球，二不敢赌博，就只好一个一个去跳垫子来满足对游戏中物质的欲望。可惜当初我还不懂得该如何去修改《生与死极限沙滩排球》，否则我们完全可以将这款游戏当成一次"假日小岛休闲情色购物游"。

之所以小孔MM被逼无奈要去不停地跳箱子，就是因为她在游戏中无法通过别的手段掌握更多的金钱。但是如果游戏一开始所有人就可以拥有99,999,999的金钱，大家会不会觉得很爽？对很多《沙滩排球》玩家来说，答案不重要，重要的是如何实现这个目标。下面我将手把手地教给大家如何将《生与死极限沙滩排球》玩弄于股掌之间。

第一步 金钱修改

首先，大家要利用boxplorer将《沙滩排球》光盘中的文件全部拷入Xbox硬盘中。按照上期教程中所传授的使用FlashFXP的方法，将《沙滩排球》复制到Xbox硬盘后，再将default.xbe通过FlashFXP传到windows桌面。接下来，应该用十六进制编辑器对该文件进行修改。很多人推荐用Hex Editor，但本人并不认为这种工具好用，原因主要是操作界面不够友好。在这里，强烈向大家推荐使用winhex软件对default.xbe进行编辑。winhex的获取非常简单——www.google.com。在使用winhex对N制《沙滩排球》的default.xbe进行编辑时，将OFFSET D698E：10 27 00 00改成FF E0 5F 05，即OFFSET D698E：FF E0 5F 05。而如果是PAL制的游戏，则可以将OFFSET DB6CE：10 27 00 00修改成FF E0 5F 05，即OFFET DB6CE：FF E0 5F 05。将修改后的default.xbe文件传回Xbox硬盘，将原文件覆盖。再开始游戏，玩家们就会发现游戏开始的初始金钱数变成了99,999,999$。然后，该干吗干吗。泳衣、装饰品、小玩意儿、吃的喝的全招呼，在游戏里还要那么辛苦地去挣钱，何苦呢？我们玩这款游戏不就图个爽，图个放松的心态吗！总之有了钱，我们



就可以把自己从金钱的奴役下解放出来，彻底实现在Zack岛上的精神解放。

第二步 道具修改

基于我对人性的理解，相信大多数玩家不会就此满足——虽然有了钱，但要去完成全泳衣全道具收集这个几乎不可能完成的任务，应该还有更加简单的方法。首先，要想使游戏读取经过修改的游戏存档。具体操作过程如下：如果你的《沙滩排球》是NTSC制式的，就将default.xbe文件上传至windows桌面，利用winhex编辑default.xbe文件，将如下字段改成冒号后数值——OFFSET B28D：90，OFFSET B28E：90，OFFSET B296：EB，OFFSET AEBC：90，OFFSET AEBD：90，OFFSET AECA：90，OFFSET AECB：90。然后，将Xbox硬盘中的Doaxuser.dat文件上传至PC，再将该文件里 OFFSET 1632 到 18FF 的所有字符全改成FF。然后将同一文件中 OFFSET 1900 至 1BCD的所有字符也改成FF。完成编辑后保存更改，然后将default.xbe和doaxuser.dat两个文件回传至Xbox硬盘将原文件覆盖。再开始游戏，玩家们会发现游戏中的记录已经发生了很大的改变：所有的MM都已经获得了全泳装和全道具。

第三步 外观修改



一般来说，如果《沙滩排球》的修改进行到第二步就可以算是一个阶段了。但是很多十八岁以上的玩家对这款游戏的热衷还不止于此。国外有些高深的玩家甚至可以更改游戏人物的服装，甚至皮肤。下面把更改原理向大家介绍一下，大家尽可以在网上找些高手的更改介绍文章照猫画虎。不过一定首先要确认自己的年龄是在18岁以上。

进行服装更改的原理是这样的：游戏文件中的贴图实际上一经过压缩的.DDS文件。这些文件被压缩后存放在DATADVD.AFS和DATAHDD.AFS两个文件中。其中DATADVD.AFS是角色皮肤贴图，DATAHDD.AFS是泳装贴图。所以我们进行的更改就是将新的.DDS文件替换DATADVD.AFS和DATAHDD.AFS里的同名文件。大家可以通过google搜索一下一个名为miteexrp中文windows适用版的程序，并将这个程序下载后存好。然后，搜索并下载一个名为VB6 RUNTIME LIBRARIES的插件以及comdlg32.ocx的文件。将后者复制到windows\system\或winnt\system32\下，然后在windows命令栏中运行之：regsvr32.exe comdlg32.ocx。随后再运行MITEEXRP.EXE，然后将在网上找到的相关补丁打到相对应的文件中，大家的目标就可以实现了。

至此，《生与死极限沙滩排球》这款游戏已经"一切尽在掌握"。

文／兰弟弟

微软公司的"Xbox的影像通讯"11月25日发售

面向Xbox Live用户的优先拥有产品也进行发售

■ 11月25日 预定发售
■ 价格：7,140日元

【Xbox Live用户优先拥有的监听工具】

■ 9月24日开始进行预定销售
■ 价格：1,890日元

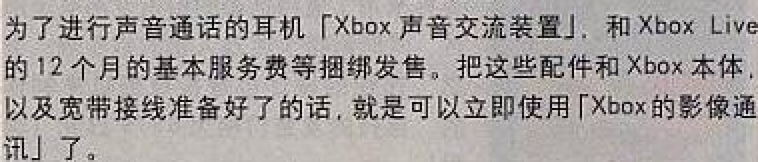
微软公司，在11月25日发售使用Xbox的影像通讯系统技术的「Xbox的影像通讯」。价格为7,140日元。

「Xbox的影像通讯」是使用Xbox Live的通信机能的影像通讯手段。使用专用的摄像头「Xbox Cam」来连接Xbox，可以和其他使用「Xbox的影像通讯」的用户可以通过电视画面进行愉快的影像交流。

Xbox Cam



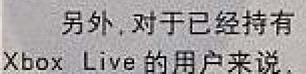
在配件方面，除「Xbox Cam」以外，为了进行声音通话的耳机「Xbox声音交流装置」，和Xbox Live的12个月的基本服务费等捆绑发售。把这些配件和Xbox本体，以及宽带接线准备好了的话，就是可以立即使用「Xbox的影像通讯」了。





Xbox的影像通讯 Xbox Live用户优先拥有的监听工具

不仅是一对一的交流，最大限度可以达到一对四人同时使用影像通讯技术。另外可以在画面中添加马赛克，或者使用黑白效果等影响功能，以及对声音进行特殊加工的机能，还有使用BGM播放等众多功能。



另外，对于已经持有Xbox Live的用户来说，进行「Xbox的影像通讯 Xbox Live用户优先拥有的监听工具」的贩卖。这是在普通的「Xbox的影像通讯」的基础上，由于省略了「Xbox声音交流装置」以及12个月的基本服务费等项目，所以价格也大幅的降低为1，890?摇F渌?的使用方法和「Xbox的影像通讯」相同，并没有设定特殊限制。

贩卖个数限定为三千个。Amazon等各商店，从9月24日开始到10月11日为止通过预定发售。预定于11月12日以后按照顺序以进行发售，所以能够稍微提前的购买到「Xbox的影像通讯」。



在Xbox本体上接驳了「Xbox的影像通讯」后的样子



可以对应一对四的多人影像通讯技术。同时还加载了对影像和声音进行效果加工，以及加入了BG等等一系列的多彩的机能。

Hori《CAPCOM FIGHTING JAM》周边设备发售



正面的控制面板描绘了人气角色的造型插画

为了配合CAPCOM的PS2专用游戏软件《CAPCOM FIGHTING JAM》的发售（12月2日），Hori同时发售了"CAPCOM FIGHTING JAM外接格斗摇杆"和"CAPCOM FIGHTING JAM 8MB记忆卡"。

外接格斗摇杆以真实的街机手感为基础，而制作的最适合同类型游戏的外接摇杆。摇杆采用了值得信赖的街机专用电子部件，同时附带了游戏人物的指令表。当然，按钮的设计也是按照街机来制作的。摇杆的发售价格为8379日元（含税）。



限定版8MB记忆卡，赠品是龙戴着的红色头巾，记忆卡的本体是以Hori的8MB记忆卡系列为原型设计的，所以请尽管安心地使用。

Hori将推出史莱姆手柄

Hori将在11月27日，也就是PS2 RPG大作《勇者斗恶龙 8》发售的时候，同时发售一款超可爱的手柄——DQ史莱姆手柄！

能够抱着史莱姆玩DQ，可以说是很多FANS的梦想了吧。而这款手柄除了外表可爱以外，设计得也还合情合理，除了玩DQ，还能玩别的游戏。另外，手柄的连线可以拆下，这样当不使用的时候，就能作为装饰品摆在桌上。

该手柄的售价为3129日圆。



(C)SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved.



(C)SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved.

《最终幻想7：圣童降临》克劳德戒指



《最终幻想7：圣童降临》现在正大红大紫，随之而来的广告和周边产品自然也不会落后。前段时间克劳德为松下的最新手机做广告，令该手机在日本热销，由此看来，克劳德的个人魅力并不比日本时下偶像的号召力差。现在SQUARE·ENIX公布的这些最新克劳德产品周边，分别是：戒指、耳环以及神罗徽章。该产品出自SQUARE·ENIX官方授权生产，做工精美，《最终幻想》的众粉丝怎能错过？



正面



横



正面



横

《死或生：沙滩排球》泳装手办

随着《死或生：终极版》的发售，该系列在广大玩家中的人气再一次得到提高。Tecmo的人物（美女？）绘制技术在业界中的确是无容质疑的。这一套共八款的《死或生：沙滩排球》性感人物套装，模型非常精致，上色非常精巧细腻，绝对值得珍藏！

该套装预定11月中旬发售，售价6000日圆。





两大黄金攻略

P82 光环 2
P88 杀戮地带
P96 指环王：第三纪元
P104 皇牌空战 5
P110 侠盗车手：圣安德列斯
P120 冰城传奇
P132 吸血莱恩 2

光环2

HALO 2

■厂商：Bungie Studios ■发行商：Microsoft ■机种：XBOX ■类型：FPS ■发售日期：2004年11月9日

继前作“HALO”后，微软于2004年11月9日发行了其续作“HALO 2”，本作延续了前作史诗般的冒险故事，游戏的主角仍然是前作的“士官长”，一个经过基因增强的超级战士，本次故事依然以“士官长”的战斗经历为游戏的主轴，主要讲的是为拯救全人类，他带领地球军队抵抗残酷的外星军团“星盟”（Covenant）侵略的故事。

这次“HALO 2”将会挑战Xbox的机能极限，画面素质和游戏性将比前作更加强化，而且游戏中音响效果也比前作更为真实，比如说，根据具体的环境，射击距离的远近等因素，武器射击的响声绝对不同。除了单人游戏外，“HALO 2”更加注重多人游戏部分，多人游戏地图极为庞大，可以支持10人同玩。游戏中有斯巴达人和契约国两个势力可以选择，两个势力各有其不同的武器。游戏中出现的细致的物理效果和画面表现将会创造出XBOX上最惊人的游戏体验。

操作说明



攻击模式

不同部位的攻击也会产生不同的损伤，如攻击敌人双手能打掉它们的武器，攻击双脚能让他们移动变慢，攻击头部则会一枪毙命。被敌人攻击时，攻击损伤也会因为距离远近而有所差异，被同样的武器在近距离攻击时损伤比较大，远距离损伤较小。
驾驶战车时受到攻击也会受伤，此外车辆本身也会因受到攻击而损坏，如“疣猪号吉普车”被打爆胎时会变无法直线前进，“妖姬号飞行器”若一边的引擎被打坏，飞行时会变得倾斜，令玩家难以操作。如果持续攻击乘物，则会引发爆炸，爆炸威力会波及到附近的敌人或玩家。

新增要素

1、双手持武器

这是本作新增要素中最特别的设定。这个设定可以让主角同时使用两种不同的武器，使用方法是在靠近所要拣拾的武器前按Y键即可。而且两种武器的攻击都可以用手柄的L,R键独立控制，也就是说，L键只能控制左手的武器攻击，同样的，R键也只能操纵右手的武器进行射击。这种设计使角色在战斗时更加灵活，更加有策略地作战。例如，玩家可以用一只手中的离子武器打掉敌人的防护罩，然后再用另一只手中的常规武器杀死敌人。双手持武器自然是好处多多，不过有一点还需要说明一下，在双手持武器时是不能使用手雷的，需要使用的话，必须把手中的武器扔掉一件才行，其实这个设定也满合理的，鱼与熊掌不能兼得嘛。

2、场景破坏

敌人和玩家均可以根据自己的喜好将场景中的窗户，门甚至战车等物体破坏，不过这可不止是为了表现战斗的真实性才有的设定，这也是一种战斗的策略，比如遇到需要隐蔽行动的时候，可以将周围的光源破坏掉，这样可以使角色不易被敌人发现，更容易隐藏。

3、AI强化

由AI控制的人物角色都将尽力寻找掩护，而且会尽可能地利用一些物体充当掩护物。另外敌人的AI在本作中也有了较大的提升，比如敌人在战斗中可以进行战略性撤退，但又会在极短的时间内卷土重来，并且装备武器也有所变化，或者敌人佯装溃败，而实际上却是在某处埋伏，等候反击时机，再有就是敌人会一路追踪玩家，并在你疲惫不堪时调派一支武装从侧翼包围，袭击玩家。

4、抢夺乘物

敌人乘坐的坦克，飞行器等乘物均可以用暴力手段抢夺，具体方法是，在敌人乘坐的飞行器，装甲车等靠近时按X键即可，如果敌人比较顽固，不肯放手的话，那么这时可以连续按B键狠揍，唉……它再想给你也没有机会了，此方法对个别BOSS十分有效。

5、关于武器

本作提供了非常多的枪械供玩家选用，如手枪，步枪，散弹枪，导弹发射器，再加上多款外形极酷外星武器，像光线步枪，星盟卡宾枪等，并在前作基础上对武器的特性做了进一步调整。在前作中由于步枪的威力实在太弱了，遇上手持散弹枪，星盟步枪的敌人，实在是令人头疼。本作中步枪仍然不是游戏中最强的武器，但是它已经有了重要改变，那就是加上了“狙击模式”，玩家将可以按下右摇杆打开一倍瞄准镜（或两倍），在较远的地方给予敌人精确的打击，而不是在远处漫无目的的浪费子弹。另一个有所强化的武器就是火箭筒，这次的火箭筒加上了追尾的能力，只要玩家在狙击模式中按住R键对准敌人，便可以启动追尾的功能。
另外最让人兴奋的便是前作星盟隐形杀手使用的“光刀”在本作中也可以使用了，这一次，玩家可以使用“光刀”进行近身攻击，在时机合适的情况下，甚至可以将敌人一击必杀，为近身PK时首选武器。

模式简介

1、单机游戏

在单机模式中，游戏的规模上将会至少是前作的二倍以上，以单人故事模式来说，一个熟悉游戏的玩家至少要玩20小时左右大概才能破关一次（简单模式），如果选择困难的模式，那可是真的要花很长的时间了。



2、网络对战

在网络对战方面，本作与前作的区别在于支援Xbox LIVE能让16名玩家进行即时网络连线对战。玩家可以选择扮演地球军、星盟军以及虫族进行战斗，不同种族的基本能力都相同，不过有些武器只有特定种族才能使用。在16人连线对战中，团队对战模式中包含PK、抢旗、夺取阵地，甚至还会出现只能用光刀进行短距离PK的格斗模式等多种玩法，而且每种玩法都能自由搭配并设计规则。

游戏流程

Mission 1 异教徒

在能源护盾测试站测试完之后，进入升降机，然后跟着JUHNSON上火车。

Mission 2 军械库

剧情后，可以自由行动了，下楼后，可以在墙上的武器架上取得武器。





Mission 3 开罗航站

来到大厅后，战斗开始，在2f可以找到一挺机枪，利用它消灭敌人可以为你节省不少弹药，消灭这个区域的敌人之后，从前方楼梯下楼。

进入R.01的门，左转上楼，进入hanger bay a_01,取得手榴弹后跳到下一层，进入闪着红灯的门，顺路前行，来到hanger bay a_02。消灭这里的敌人后，通向地下的门打开，不要急着进入，里面敌人很多，建议先扔几个手榴弹开路。进入这个区域后，会出现一种隐形的敌人，它们可以将你一击ko,一定要小心。消灭它们之后，顺楼梯来到commons blue,这里的敌人很多，要多注意利用掩体，在security b-01里可补充弹药，直行来到tram station b-01,消灭敌人后，来到飞船表面（小心不要从飞船边缘坠落，会GAME OVER的），进入shipping，杀死这里的敌人后，直行来到升降桥，注意在桥正中有一个狙击手，最好先把这个家伙干掉，在对付其他敌人，冲过升降桥，进入左侧闪红灯的门，杀死里面的敌人在右侧找到敌人的炸弹后过关。



Mission 4 外围地带

从盟军手里取得武器后，来到城市，和这里的敌人战斗，直到援军到达。这里有一种体形较大的敌人，防御力很高，近身攻击无效。



Mission 5 市中心

胜利后与鹈鹕号会合，然后去寻找第二艘被击落的鹈鹕号上的陆战队员，战斗中可从敌人身上取得一种光线狙击枪，威力很大，应多加利用。



找到鹈鹕号上的陆战队员后，乘战车去摧毁海岸线上的星盟部队。



之后来到高速公路，将战车开足马力，冲过敌人的封锁线，如果战车被毁坏，需多利用路上的炮台对付敌人，这样可为你节省大量弹药。



来到桥头，乘坐盟军带来的坦克，粉碎星盟部队在桥上的抵抗后，回到地面，去市中心与陆战队会合。



★遇到机械甲虫后，先跳到甲板上，将上面的敌人消灭干净后，进入机械甲虫的控制室，这里面还有几个顽抗的人，由于控制室空间较小，躲在门口往里扔几颗手雷，可将敌人轻松干掉，之后机械甲虫发生爆炸，本关结束。



Mission 6 神风烈士

先找到异教徒的领导者，跟着同伴一路向前，便可以来到敌人基地内部，多利用隐身攻击敌人（按○键隐身）。



乘升降机来到基地底层，打开停机棚的大门后，会有增援部队协助。



从停机棚对面的通道一直向下，来到基地的最外层后，乘飞行器继续追捕异教徒的领导者。

之后来到实验室，这里的敌人体形很大，且善于近距离攻击，一定要小心。

一番艰苦的战斗后，终于从实验室逃出，找到异教徒的领导者的藏身地点之后，去切断支撑气体燃料站的三条钢索，钢索的位置在异教徒领导者藏身地点的上方，从旁边螺旋楼梯向上走即可，路上敌人很多，建议多使用光刀对付。



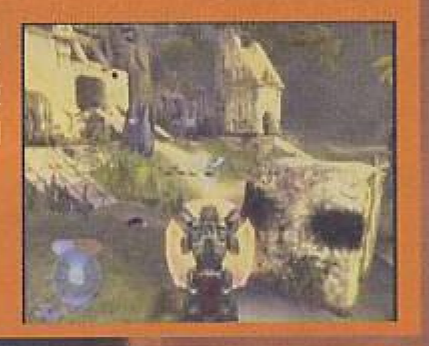
Mission 7 神使

★切断支撑气体燃料站的三条钢索后，回到停机棚，找到领导者后，和它进行战斗，它会放出两个分身一起来对付主角，用枪攻击胜算不大，建议用光刀对付它，只要它降低飞行高度，就追着它砍，分身两刀可以干掉，实体四刀可以解决。杀掉异教徒的领导者后本关结束。

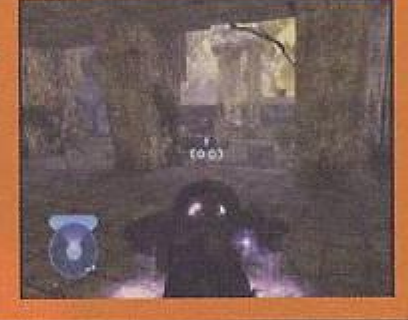


Mission 8 三角洲特遣队

首先扫荡登陆区，让醒醐号可以登陆，战场上有炮台可以使用，为了节省弹药，应多加利用。



找到并放下吊桥，过桥后穿越被星盟占领的废墟，这里有许多小型飞行器攻击你，很不好打，但如果飞行器让你开的话……（靠近飞行器按X键可以夺取）



穿越被星盟占领的废墟后，来到湖中的塔群，塔中有一些很强的敌人，最好多带写弹药进入。



在塔顶找到大桥开关通过第一组塔群后，桥会向远处的塔群移动。

消灭塔中的敌人后，乘电梯来到水底通道，穿过水下通道后，去往神庙。途中会遭到敌人的疯狂抵抗，不用担心弹药不够，母舰会空投补给武器。

Mission 9 悲怆

★进入神庙后，遇到敌方先知，它周围有很多拿光刀的大家伙守护，这个家伙坐在一个飞行器里，距离它较远时它会发出强力的激光扫射，如果靠近它攻击，它会瞬间转移到其他地方。而且它周围的防护罩非常厉害，所有武器攻击基本无效，对付它有两种方法，其一：它发出几次强力的激光扫射后，会取消防护罩落地休息，这时可以发动攻击了，其二：抢它的飞行器，不过它肯定不给，那怎办?扁它呗！跳到（X键）它的飞行器上连续按B键，这个方法可以很快把它干掉。杀死先知后本关结束。

Mission 10 神的信物

打开活塞的开关，之后进入活塞下的通道，注意路上无人飞行器的出口，应先毁掉，否则它会不停的放出无人飞行器攻击你。



启动四部能量中和机组可解除封锁区的防护罩，不过能量中和机由一个飞行器看守，它的攻击力很强，不要正面攻击它，这家伙的弱点是它的两条机械臂和防护盾后面的红色核心。



Mission 11 隔离区

关闭电源后封锁区的防护罩解除。



之后来到虫族寄生区，这里的敌人擅长近战，霰弹枪对它们非常有效。穿越虫族寄生区后，与我方盟友在星盟营地会合，之后穿越隔离区，来到圣堂。

与特种部队队长会合，突破虫族构成的障碍后，赶在人类之前抢回“神的信物”。

Mission 12 鬼面兽

剧情后，找出先知和索引器，然后救出被困在拘留所内的陆战队。跟随真相先知前往远方高塔，并阻止真相先知登上魅影号，路上敌人很多，最好不要和它们硬拼，由于这些家伙会自相残杀，你只需阴在角落观望，可以伺机扔颗手雷或打个冷枪，等它们拼的差不多时去收拾一下残局即可。到塔尽头时发生剧情，本关结束。

Mission 13 奋勇起义

顺左侧山路前进，尽量不要被鬼面兽发现，多用隐身能力和光刀比较有效。潜入敌人基地，杀死里面的鬼面兽叛军后，一路杀到大峡谷，在那里捣毁鬼面兽的大本营，不用担心浪费弹药，这里的弹药资源很丰富，而且还有坦克，飞行器可以抢来乘座，杀死全部敌人本关结束。



Mission 14 博爱之城

干掉桥上的敌人后，冲进塔中，乘升降机来到塔顶，这里的敌人正在混战，等它们打的差不多了，去打扫一下战场即可。

一路躲避虫族的纠缠后，来到空港，这里鬼面兽和虫族正打的不可开交，用鬼面兽使用的榴弹发射器（一面是刀刃的那种武器）对付这两种敌人都很有效（B键攻击），如果不想凑热闹的话，直行登上先行者号后本关结束。

Mission 15 朝圣之旅

沿路杀掉所有鬼面兽后，与圣甲虫号指挥官会合。

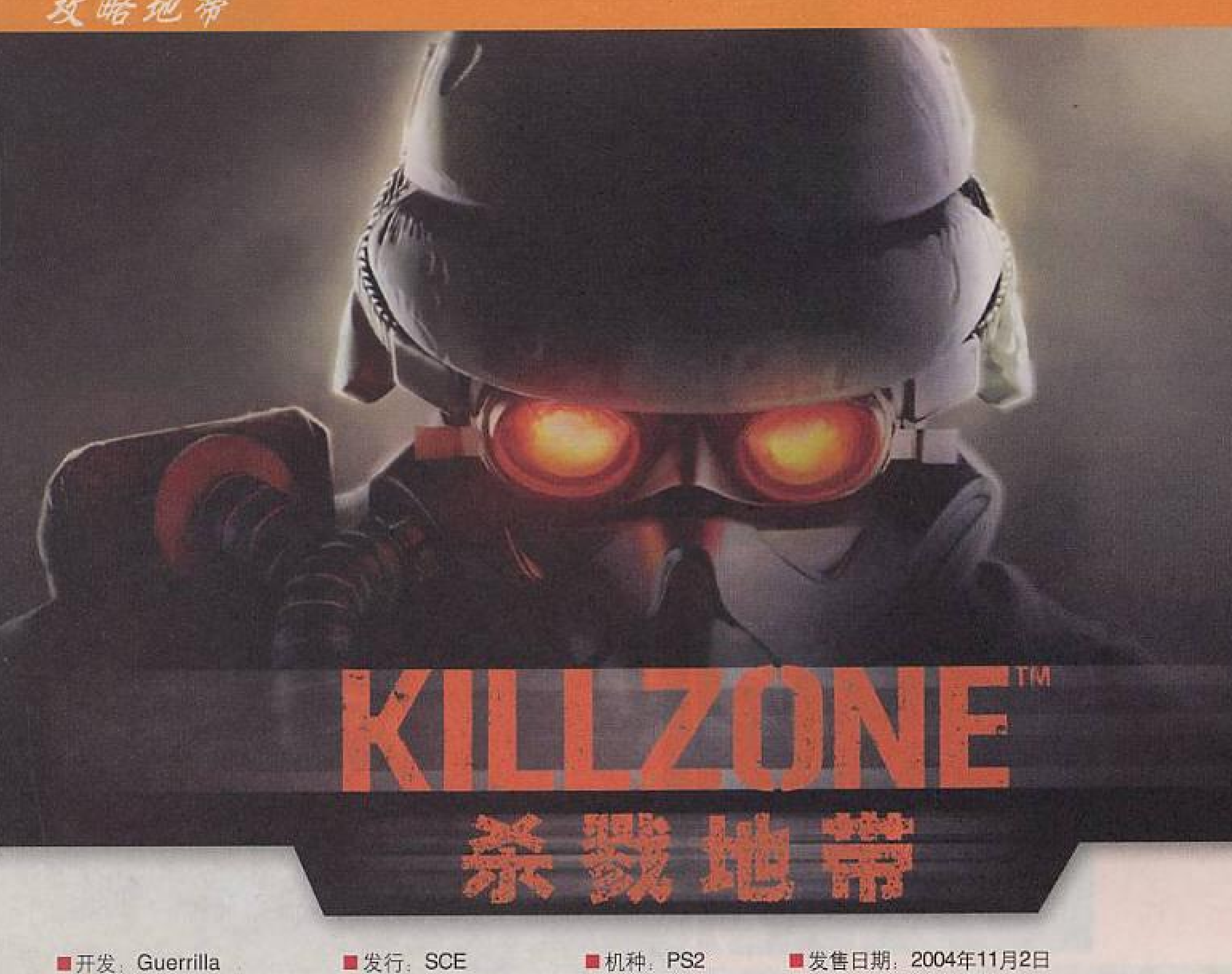


护送johnson所驾驶的圣甲虫号前往控制室。

进入控制室后，找到塔塔洛斯。

★最终boss战开始，boss是塔塔洛斯。这个家伙没有什么特别的，就是攻击力高，被它的大锤攻击到一次便会GAMEOVER,对付它很简单，利用场地中间的白色光柱，跳到上一层，找个合适的地方狙击便可以了。胜利后全篇结束。

文/无忧



■开发：Guerrilla ■发行：SCE ■机种：PS2 ■发售日期：2004年11月2日

故事背景

在不远的未来世界，人类的脚步已经踏上了整个银河系，众多的殖民星球在星系战略同盟（Interplanetary Strategic Alliance，ISA）的领导下和平共处，然而种种迹象表明，平静的表面下似乎隐藏着更深的冲突。

随着时间的推移，各种各样的不安因素逐渐暴露，分裂和独立的声音越来越高，他们甚至开始公开与ISA作对。在远离地球的一颗行星——Helgan上，人们发现自己正受到一种致命的辐射威胁，许多人因此死去，然而得以幸存下来的人却变得异乎寻常的强壮，他们开始憎恨人类的殖民计划，并有组织地与ISA进行对抗。终于，在ISA一次大规模血腥的镇压之后，忍无可忍的Helgan战士爆发了同ISA之间的战争……

作为一名ISA的精英战士，你已经被卷入了这场残酷的战争中，你的面前只有两个选择，或者成为结束冲突的英雄；或者为战场上增添一座无名士兵的坟墓……

基本系统解说

键位说明

□	语音通信/使用特殊道具（Luger的热能探测眼镜）
△	装填弹药
×	攀登梯子/近身搏击/翻墙时使用
○	武器切换/拾起地上的武器（按住○键）
L1	投掷手雷（按键时间长短决定投掷的远近）
R1	发射主武器
L2	下蹲
R2	发射次武器
左摇杆	控制移动/按住左摇杆（L3）切换成奔跑模式与行走模式
右摇杆	控制瞄准/按下右摇杆（R3）开镜以便更准确地瞄准和狙击
十字键/上	使用狙击步枪时聚焦慢慢放大
十字键/下	使用狙击步枪时聚焦慢慢缩小
十字键/左	无
十字键/右	无
START	打开游戏菜单
SELECT	查看任务

主菜单说明

OPTIONS

OPTIONS
★Autosave ON/OFF：自动保存，可以选择打开（On）或关闭（Off）
★Profiles（个性及生平的简要描述）：Statistics（统计表），Controller（手柄键位），Delete（删除）
★Audio（音频调节）:Music volume（调节音乐的音量），SFX（音效调节），Speech（语音调节），Audio（音频）/Stereo（立体声）/Surround（环绕）/Mono（单声道），Subtitles（字幕，可以选择打开On或关闭Off）
★Visual（视频调节）:Aspect ratio（屏幕高宽比）/Normal（标准）/Widescreen（宽银幕），Screen adjustment（屏幕调整）

GAME

GAME
★Campalqn：开始游戏
★Battlefields（战场） Online game（联机游戏） Offline game（单机游戏）
Deathmatch：死亡对战模式（玩家各自为战，重生地点随机产生。）
Team deathmatch：组队死亡对战模式（玩家分成两队，ISA对Helghast。）
Domination：占领模式（抢夺占领点，例如桥梁或战壕，争取在对手之前抢占所有的点。）
Supply drop：空投物资模式（收集旗子，送回己方基地。）
Assault：攻击模式（破坏掉对手所保护的机械。）
Defend and destroy：防御与摧毁模式（两队摧毁对方的目标，同时防御自己的目标）

注：在Campalqn模式内要想继续上一次的记录时按X键，〇键是选关游戏。

EXTRAS

EXTRAS
Trailer（追踪者）：战斗画面欣赏
Game intro（游戏介绍）：游戏CG欣赏
Credits: 制作群
War Scenes: 作战现场布景欣赏

画面说明：



左下角宽条的槽是玩家的血槽（可以自动回复到一定程度）。下面的窄条是气力槽，在奔跑长时间后减少成为红色后，玩家需要停止奔跑改为步行回复气力槽。
右下角分别是：主武器的弹药数，次武器的弹药数，手雷数。
在屏幕中间是瞄准心，在圈内为有效攻击范围。当瞄准敌人时变为红色，当瞄准战友时变成绿色。本游戏有误伤系统，不要让你的战友成为你枪下幽魂。在某些特定的场所使用威力巨大的固定重型机关枪都设置有过热槽，当热量过大时就会强制停止使用。

其他

●在游戏过程中，按START键会出现PAUSE（暂停游戏）并出现游戏菜单。
Resume：继续游戏
Autosave On/Off：自动保存，可以选择打开（On）或关闭（Off）
Audio：音频调节
Controls：键位说明
Restart：重新开始
Quit：退出游戏



●在游戏过程中，按SELECT键出现OBJECTIVES（任务简报）。各关的任务在这里一幕了然，完成一个任务后，会出现Done（完成）的字样。

●完成一小节任务后会出现VICTORY（胜利）菜单。
Player：玩家所使用的人物名称
Time：所用的时间
Shots fired：射击子弹数
Kills：杀伤人数
Headshots：爆头数
Hit efficiency：击中率





突击队员简介

ISA Jan Templar



配备武器：
ISA突击步枪
ISA手枪

Jan Templar是突击队的队长，他是一名天生的领导者，有着冷静的头脑和坚定的意志。他的各项能力比较平均，擅长使用ISA突击步枪，这种武器在中近距离的杀伤力还是相当可观的，而且能够发射榴弹，在对付敌人的轻型交通工具的时候也颇具威力。另外，Jan Templar还能够携带少量Helghast的弹药。



ISA Marshal Luger

配备武器：
ISA 无声手枪
ISA 军刀

Luger是名副其实的“影子杀手”，她可以悄无声息地来到敌人背后，用消音手枪或刀给予对手致命一击。然而与其他队员相比，Luger的防御力实在是太差了，因此要尽量避免与敌人硬拼，发挥Luger超人的潜入能力完成任务。另外，Luger还拥有热能探测设备，在黑暗中也看清敌人，而且她的狙击功夫也十分了得。

ISA Rico Velasquez



配备武器：
ISA重机枪
ISA手枪

Rico是小队内的重武器专家，他能熟练地操作ISA重机枪，重武器在他手里也更具杀伤力，而且身批重甲的时候他的防御力也是队里最高的，不过重装上阵的Rico移动较慢。另外，Rico还可以携带大量的弹药，可以在队里负责支援任务。

Hakha



配备武器：
Helghast突击步枪
Helghast自动手枪
Helghast军刀

Hakha原本是Helghast的一名士兵，被俘后加入了Jan Templar的小组，因此Rico似乎对他缺乏信任。Hakha是队里唯一能携带三把武器的人，他的优势是能够熟练使用各种Helghast的武器，而且能够骗过一些Helghast传感器，因此可以在适当的时候让Hakha扮演一下间谍的角色。

武器简介

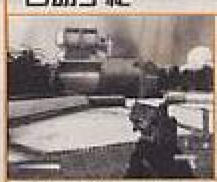
ISA手枪



主火力：单发子弹
副火力：无
主火力弹药数/弹夹：7
副火力弹药数/弹夹：无

ISA手枪的精确度要比大多数重武器高得多，但它的杀伤力实在有限，除了在击中敌人头部的时候

自动手枪





主火力：连发子弹
副火力：无
主火力弹药数/弹夹：18
副火力弹药数/弹夹：无

自动手枪是Helghast标准武器，它要比ISA手枪实用得多，虽然火力有限但如果连发爆头的话还是有一定杀伤力

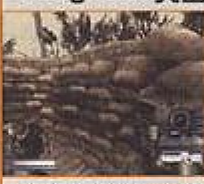
ISA突击步枪/榴弹发射器



主火力：连发子弹
副火力：榴弹发射器
主火力弹药数/弹夹：30
副火力弹药数/弹夹：1

这是Templar队长的主要武器，中近距离杀伤力不错，而且榴弹发射器可以应付一些轻型车辆

Helghast突击步枪/霰弹





主火力：连发子弹
副火力：霰弹
主火力弹药数/弹夹：30
副火力弹药数/弹夹：1

Helghast步兵的主力武器，与ISA的突击步枪类似，但它的副火力霰弹似乎比ISA的榴弹发射器稍弱一些

无声手枪





主火力：高速子弹
副火力：消音器
主火力弹药数/弹夹：30
副火力弹药数/弹夹：无

无声手枪是“影子杀手”Luger最喜欢的武器，在秘密潜入的时候可以不留痕迹地干掉目标

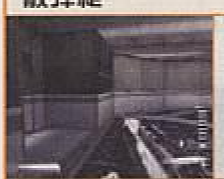
军刀





与无声手枪相比，用刀进行暗杀无疑需要更高的技术和胆识

霰弹枪



主火力：单发
副火力：双发
主火力弹药数/弹夹：8
副火力弹药数/弹夹：无

在近距离格斗中，霰弹枪占据了相当大的优势，但它较慢的射速和过长的装填时间，使它显得并不实用

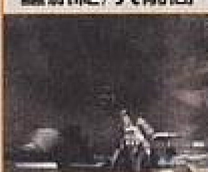
狙击步枪



主火力：半自动
副火力：无
主火力弹药数/弹夹：6
副火力弹药数/弹夹：无

威力巨大的远距离攻击武器，但在近战中就毫无用处了，多用在远距离偷袭时

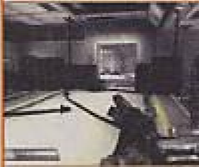
重机枪/火箭筒



主火力：机枪子弹
副火力：火箭弹
主火力弹药数/弹夹：注意过热
副火力弹药数/弹夹：1

这种重型装备是游戏中最具杀伤力的武器之一，它可以高速射击并且能够使用火箭弹，但要注意持续射击的话，重机枪会有过热提示

轻机枪



主火力：机枪子弹
副火力：无
主火力弹药数/弹夹：100
副火力弹药数/弹夹：无

Helghast军队的轻机枪构造与突击步枪类似，但能够提供更有效的火力压制，最重要的一点是，轻机枪的机动性能也不逊于突击步枪

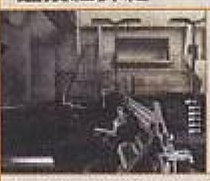
榴弹枪



主火力：榴弹
副火力：无
主火力弹药数/弹夹：1
副火力弹药数/弹夹：无

榴弹枪在对付轻装甲敌人的时候相当有效，而且合理地利用一些反弹的手段可以轻易地消灭躲在角落里的敌人

连发榴弹枪



主火力：远距离打击
副火力：近距离打击
主火力弹药数/弹夹：6
副火力弹药数/弹夹：无

连发榴弹枪提供了两种攻击方式，对于距离超过90米的敌人使用远距离打击

火箭发射器



主火力：火箭弹
副火力：激光制导火箭弹
主火力弹药数/弹夹：1
副火力弹药数/弹夹：无

ISA的火箭发射器拥有手动和激光制导两种瞄准方式，它能够轻易地击穿对方的装甲，同时它的高爆炸弹也有巨大的杀伤力

三连发火箭发射器



主火力：火箭弹
副火力：三连发火箭弹
主火力弹药数/弹夹：3
副火力弹药数/弹夹：无

与ISA的武器相比，大多数Helghast的武器都提供更强大的杀伤力，三连发火箭发射器也不例外，它不但可以单发发射，还能够同时射出三枚火箭弹，其破坏力相当于一枚小型核弹，它的弱点在于弹药补充不足。

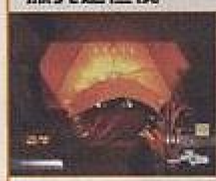
反坦克炮



主火力：单发
副火力：双发
主火力弹药数/弹夹：6
副火力弹药数/弹夹：无

一种轻便的强火力武器，在《杀戮地带》中，反坦克炮、火箭发射器和榴弹武器都能够击毁坦克

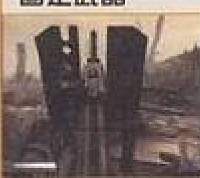
激光定位仪



主火力：激光定位
副火力：无
主火力弹药数/弹夹：导弹攻击
副火力弹药数/弹夹：无

这是在Forging A Path任务中得到的武器，用于定位后引导导弹攻击

固定武器



主火力：子弹
副火力：无
主火力弹药数/弹夹：注意过热
副火力弹药数/弹夹：无

游戏中有许多固定的武器提供强大的火力，注意利用好它们

固定防空炮



主火力：子弹
副火力：无
主火力弹药数/弹夹：无
副火力弹药数/弹夹：无

防空炮与其他重武器相比没有过热的问题，你可以随意射击

HELGHAST ASSAULT

战争中，阵地就是战士们的生命。在本关主要学习如何熟练掌握操作系统。在战壕中守卫阵地，消灭所有敌人后等战友打开障碍物移动到下一个战壕。利用重机枪防守第二个战壕，掩护战友跑向车辆残骸。进入堡垒保护战壕并将敌人占领的战壕夺回，进入工业区后，登上水塔，拾起水塔上的狙击步枪，干掉远处的狙击兵。完成后先不要着急下来，在对面楼中会出现4个Helghast士兵一并干掉就可以安全通过了。拾起火箭筒破坏装甲运兵车。进入航天飞机修理厂，通过管道来到楼上，使用重机枪扫射楼下的敌人，在这里会遭遇敌人的空降部队，重新拾起重机枪会省很多时间。使用火箭筒破坏Helghast的坦克，到达ISA总部。保护总部环形防御带，向Vaughton将军报告后，总部受到Helghast部队的猛烈攻击，在一片爆炸声后Templar昏了过去。

VEKTA EVACUATES

Templar苏醒过来后，Vaughton将军命令紧急疏散。利用平台上的重机枪击退Heiqhast部队的攻击，战友会为Templar打开建筑物的大门，进入建筑物中调查并取回SD平台钥匙,到达通信室。通过梯子Templar来到建筑物的最下一层遇见战友Luger。



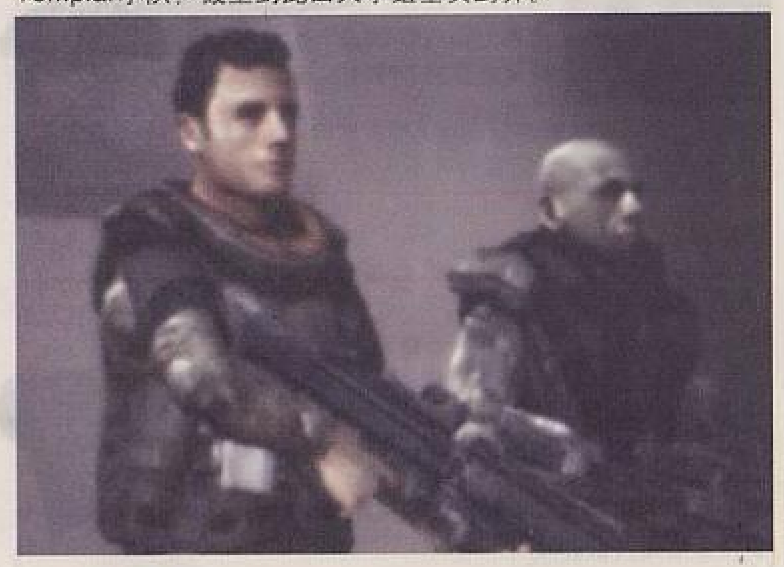
NEW ALLIES

使用狙击步枪消灭对面的敌人，掩护Luger炸开大门（如果选择了Luger则所有工作将由玩家自己完成）。到达公园后，杀死Helghast的炮手，炸掉运输飞机。穿过公园到达下一个地点，在这里会遇见Rico为我们解围并加入我们的战斗，在警卫室里救出Vaughton将军。

STRANGE COMPANY

从电梯内的梯子下到底层，到达Waypoint商场在这里遇见快要牺牲的战友，他临死前告诉我们有关Hakha的事情。小心高台上的敌人，进入贫民窟，找到陆军上校Hakha。Hakha加入Templar小队，截至到此四人小组全员到齐。





ESCAPE

通过沙丘时先到路边的石台上，拿到狙击步枪在石台上狙击敌人。继续前行来到海边，消灭运输船下来的所有敌人。击退Helghast部队海滩登陆防护码头入口。进入码头后，达到撤退点。使用固定重机枪击毁两艘快艇。沿着大坝外沿前进，在有红外线探测器的门口要注意，除Hakha外，其他人只要碰到机关就会爆炸。Rico因不信任Hakha而吵了起来，Templar及时阻止了他们，最后夺得码头上的快艇安全逃脱。



MISTY WATERS

本关的主要任务是从红树林沼泽逃脱，刚上来Templar就被敌人包围，有两艘攻击快艇向我们扫射，先要用机枪破坏掉它们，并消灭跟随而来的敌人。这里到处都弥漫着薄雾，又是在丛林茂盛的沼泽，能见度很低，要小心前进。逆流而上在桥处有一名榴弹炮手，要在他发现我们之前将其消灭，上桥拿到他手中的榴弹枪。继续沿河道前行，远处听得有轰轰声这是敌人的巡逻快艇，做好准备将先后而至的巡逻快艇炸掉。在岔路口有一个敌人的基地，把所有敌人消灭后，进入兵营拿到榴弹枪的子弹。顺着河流继续前行，发现暗堡，用刚才得到的榴弹枪把暗堡炸毁。最后一座桥是用网封死的，上桥后打开开关让战友们通过。在前方发现Helghast的军事基地。Templar和Rico先进入旁边的一个小型基地打开隔离闸再秘密潜入军事基地，消灭所有敌人后打开隔离闸让Luger和Hakha与我们汇合。从打开的隔离闸过去在导弹发射车上面有黄色圈标志的地方安装炸弹炸毁导弹车。在Luger的带领下来到停机场，干掉所有看守后，登上旁边的高射炮台，击落Helghast的攻击飞艇。沿着河流前进在河流分岔处干掉岗哨

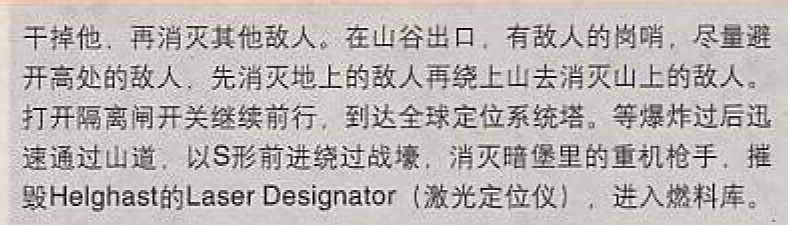


内的所有敌人，向山上进发，到达ISA 要塞。帮助我方部队消灭敌人后，从缺口处进入ISA 要塞。击退ISA要塞内的Helghast部队，用火箭筒炸毁飞艇，到达要塞总部。在一场误会过后，得知Vaughton将军被杀的消息。



HUNTING THE TRAITOR

横穿过沼泽到达丘陵地带，到处都是风沙。在路口处有三辆Helghast的坦克，要想简单一点通过的话，最好在这之前找到榴弹枪，否则就要考验玩家的枪法了。打死坦克上面的机枪手，前行至山谷处，沿河流向山上进发。注意路上有榴弹枪手一定要先



干掉他，再消灭其他敌人。在山谷出口，有敌人的岗哨，尽量避开高处的敌人，先消灭地上的敌人再绕上山去消灭山上的敌人。打开隔离闸开关继续前行，到达全球定位系统塔。等爆炸过后迅速通过山道，以S形前进绕过战壕，消灭暗堡里的重机枪手，摧毁Helghast的Laser Designator（激光定位仪），进入燃料库。

FORGING A PATH

本关得到了一件新式武器"激光定位仪"，用于指引导弹攻击。穿过山岗时，使用激光定位仪炸毁Helghast部队的坦克和了望塔。注意空中漂浮的侦察机械人，及时消灭它们。分别炸掉山道的最后有两座了望塔，消灭敌人打开隔离闸开关，到达丛林山谷。山谷里树木茂盛很难发现敌人，玩家要小心前进，在消灭的敌人身上可以得到反坦克炮，由于在山谷中激光定位仪没有信号不能正常工作，所以还是反坦克炮实惠一些。到达桥头后，先炸毁两座了望塔，把敌人清理干净，到桥下打开两个开关将Helghast的桥破坏。Templar单独行动，干掉山坡上的敌人后与战友汇合。来到Helghast的基地，击毙门口两个暗堡中使用重机枪的敌人，Templar小组进入后，消灭所有敌人，在屋子旁边找到定时炸弹，进入下一个区域，找到敌人的弹药库，将定时炸弹



防御力很高而且枪法奇准，找好场景中的隐蔽处等待机会才是上策。击败Lente将军和他的保镖后，Hakha将自己昔日的长官击毙。众人登上飞艇，Templar小组向新的目的地进发。



ONWARDS AND UPWARDS

来到冰冷的雪山，发现敌人的基地，打爆帐篷中的弹药箱会给周围的敌人带来很大的伤害，可以经常使用这招。消灭所有敌人后进入基地打开隔离闸开关，来到一个山谷口。这里是本关的难点，在前面有敌人把守，其中的火箭筒兵威力很大，而且离我们的距离较远，要先杀死他可不是容易的事情，可以用榴弹枪，但是距离不是很好掌握。迅速奔跑到前面高台下可以避过火箭筒，但同时也暴露在敌人的枪口之下。这时就要看玩家的控制能力了，以最快的速度把敌人爆头才会减少伤害。注意这里不是每一条路都可以走，有的路口有红外线探测器，触碰后马上OVER（使用Hakha除外）。到下一个敌人的基地，这里有Helghast的炮手，隐蔽在草丛中将炮手击毙再消灭其他敌人。下到基地中打开隔离闸，穿过山脉看见巨大的建筑物。从外部楼梯登上顶层，干



掉所有敌人。进入内部重新启动服务器，到达天台，这里的敌人很多，而且防御力很高。最好还是在下一层房间里把狙击步枪带在身上，一枪一个很快就全部摆平。完事后打开通信卫星，继续向山顶攀登，在悬崖处放下吊桥，到达航天飞机的轨道移动站。



HOPE

进入移动站内部，找到启动航天飞机起落架的开关，把航天飞机升起至顶部准备起飞。从敌人出来的门上到顶部，先把航天



飞机的登机板放下，消灭前来骚扰的敌人，这时Rico和Hakha留守在飞机旁，而Templar和Luger前往控制塔顶层启动航天飞机。启动完成后回到航天飞机处与Rico和Hakha汇合。众人登上飞机，冲出大气层来到太空站。Templar小队离开航天飞机向前行进，道路并不复杂小心敌人就可以了，搭乘上传送舱看见外面的战斗愈演愈烈。下传送舱众人各自行动，Templar从梯子下到最底层关闭两个冷却系统。冲过条条封锁线来到太空站中心位置，从梯子上去



到达指挥舱，见到叛徒亚当斯将军。在这里消灭前来救援的众多敌人，第一批敌人很好对付，要利用这个间歇登上旁边的高台找到掩体，为第二拨攻击做好准备。第二批敌人从旁边的玻璃通道下来，子弹可以穿过玻璃攻击到敌人，尽量不要和敌人距离过近。将身上所有能使用的武器都用上吧，这可是最后一战了，到一定时间后Luger、Rico和Hakha三人也赶来帮忙。消灭所有敌人后，玩家可不要松气，在旁边的玻璃通道内还有一股顽强的敌人保护着亚当斯将军，拾起地上的武器消灭他们。战斗终于结束了，太空站被炸毁，叛徒亚当斯将军得到了应有的下场，而我们的突击队终于迎来了胜利的曙光。

文/天爵 湖一倒



注：本攻略所有关卡都由Templar完成，使用其他人员时流程有所不同，但主线任务一致。



游戏简介

随着《指环王》电影三部曲在全球的热播，EA Game也随即推出了同名系列游戏。在这之前的几部作品都是动作类游戏，而这一次的《指环王·第三纪》则是角色扮演类游戏。

《指环王·第三纪》中，并没有采用电影中的人物作为主角，而是使用了原创剧本。你要扮演来自刚铎王国的勇士——卫队队长Berethor。他为了寻找刚铎王国的继承人Boromir而踏上征程。在游戏过程中，你会不断收到来自魔法师Gandalf的讯息，他将指引你沿着护戒军团走过的道路前进，并且利用他的智慧帮助你面对魔王Sauron的强大军队。随着游戏的进展，精灵、矮人、游侠等等各个种族和职业的伙伴都将加入到你的队伍中来，与你一起挑战邪恶势力。

另外，电影原作中的Galdalf、Aragorn、Legolas等著名角色也还是会作为特殊人物在游戏中登场。你会同他们一起经历圣盔谷之战、魔多之战等等电影中的经典战役，并且有机会在战斗中使用他们。还等什么呢，现在就让我们一起踏入奇幻的中土世界吧！

游戏菜单

游戏中按△键或Start键进入菜单。菜单一共分为8页，可以按L2/R2键翻页，按L1/R1切换人物。

Menu

主菜单。可以在这个菜单中选择人物和以下七个菜单。

Stats（状态）

左边一栏从上到下是当前经验值（Exp）、升到下一级所需经验值（Next）、生命值（HP）、魔法值（AP）、装甲（Armor）、强壮（Strength）、法力（Spirt）、体力（Const）、速度（Speend）、敏捷（Dexterity）。

强壮：	增加人物的物理攻击力
法力：	增加行动值上限，增强魔法效果
体力：	增加生命值上限，增强对魔法的抵抗能力
速度：	增加对物理攻击的抵抗能力，缩短两次行动之间的时间间隔
敏捷：	增加对敌人的物理攻击命中率。

右边一栏则表示人物对各种魔法属性和不良状态的抵抗能力，Weak表示抗性较低，Normal是普通，Stout是抗性较强。某些特殊情况下（例如使用辅助魔法）会出现Immune，表示对此种魔法或者不良状态完全免疫。


在人物状态菜单中可以看到主角们的详细能力数值

Equip（装备）


装备的设定非常丰富，各种武器防具应有尽有

新得到的装备都会暂时归入最上面的New Equipment栏中，方便玩家察看并且更换。按住□键可以查看装备的详细资料。装备分为头盔、披风、肩甲、胸甲、靴子等等，不过根据人物的不同有所变化，例如精灵没有披风。每个人物还可以装备四块精灵之石（Elfstone），它们有特殊属性，例如增加生命值上限、提高属性抵抗力、学会新的魔法等等。

Use Item（物品）

使用你所得到的物品，例如补充生命值、补充魔法值等等。

Skills（技能）

技能和魔法。每个人物所能学会的技能和魔法都是固定的，以树状表示。每当你学会上层的魔法之后，就可以继续学习下层更高级的魔法（有时候还需要人物达到一定等级才能开启下层魔法）。学习新魔法的方法就是不断使用你已经学会的魔法，选中某个魔法，屏幕右边会显示一个数字，例如1/5，5表示要学会这个魔法所需的点数，1表示当前积累的点数，每当你使用一次已经学会的魔法，点数就会加1。


你可以在角色的技能菜单中选择他下一个修习的技能

另外，在这个菜单中还包括必杀技（Perfect Mode）的选择，学习新必杀技的方式与一般技能类似，关于必杀技的详细说明将在本文后面的战斗系统中提到。

Quest（任务）

本游戏共分为9个区域，在每个区域中都有一定数量的任务，这个菜单中显示每个区域中你所完成的任务比例，选中某个区域再按×键确认，可以进一步查看这个区域中的任务列表。并非所有的任务都是必须完成的，有可能需要一些特殊条件才能触发。

Scenes（剧情）

在游戏过程中你会不断收到魔法师Gandalf的指引，这些剧情动画是由电影片断剪辑而成，你可以在这个菜单中察看你已经收到的讯息。

Option（选项）

游戏选项菜单，包括声音模式、字幕显示与否、游戏难度等等选项。

基本操作（PS2版）

地图画面下

左摇杆：	人物移动
右摇杆：	视角切换
L1：	切换人物
×：	调查、确定
○：	取消
△：	打开菜单
□：	缩放地图

菜单画面下

十字键：	菜单选择
L1/R1：	人物选择
L2/R2：	菜单翻页
×：	确定
○：	取消
△：	关闭菜单
□：	显示装备详细信息

战斗画面下

十字键：	人物及菜单选择
L1：	切换后排队员
×：	确定
○：	取消

战斗系统

队员切换

战斗中我方最多可以有三个队员同时上场。如果你的队员多于三个，可以按L1切换。由于没上场的队员经验值减半，所以尽量让所有的队员都上来行动一次吧。

行动顺序



敌我双方的行动次序会显示在右上角

敌我双方的行动顺序会显示在屏幕右上角的列表中，你可以很清楚地看到本回合的行动次序。这个次序是以默认的“攻击”动作为准，而如果你选择其他的动作（例如魔法），可能会对行动次序产生一定的影响。行动次序的变化会马上显示出来，方便你安排战术。优先消灭行动速度快的敌人是一种实用的战术。

魔法值



合理使用魔法，可以起到很大的作用

使用各种魔法和技能都会消耗魔法值。每个角色的魔法和技能都有各自的特色。例如主角的领导技能可以给我方队员增加各种有利状态，游侠拥有对动物类敌人（战狼等等）造成极大伤害的技能，而矮人的技能则对地精有特效。有效利用每个队员的魔法和技能才能轻松赢得战斗。

特殊指令



在某些特定的战斗中，会出现意想不到的局面

在某些战斗中，可能会根据形势出现特殊指令。例如被敌人包围的情况下，就会出现Wheel about（轮转）的指令，改变我方队员的面对方向，以有效攻击敌人。

Perfect Mode（完美模式）



发动威力巨大的完美模式，往往可以扭转战局

每当你成功击中敌人时，画面右下角的完美模式槽就会增长。当它全部涨满时，可以发动威力巨大的完美模式，给予敌人致命一击了。根据你所选用的招式，完美模式槽消耗的量也会有所不同。你的人物可以通过升级来学会新的完美模式招式，要注意完美模式槽是所有队员共用的。

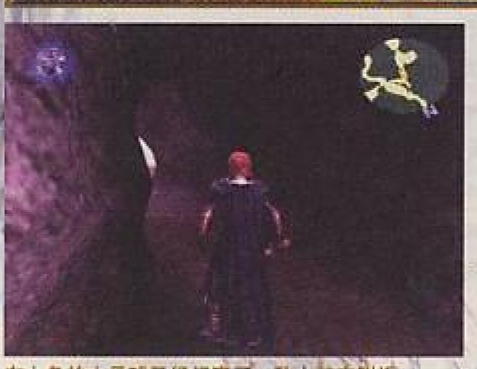
挑衅

某些队员可以使用Taunt Foe指令来挑衅敌人。当你成功使用这项指令之后，被挑衅的敌人就会将攻击的目标锁定在挑衅者身上。当你的某个队员生命垂危时，可以利用这项指令把敌人的注意力吸引到其他体力充沛的队员身上，以赢得救治的时间。



其他基本系统

地图



左上角的水晶球已经闪亮了！敌人就在附近

游戏的地图显示在屏幕右上角，可以按□缩放。当前的任务目的地会以橙黄色的光标显示在小地图上，指引你前进。在地下迷宫中地图尤其重要，请善加利用。

另外，屏幕左上角的指示器是遭遇敌人的提示。指示器有两种，一种是蓝色的水晶球，它指示固定地点的敌人。当你接近到有敌人的位置时，水晶球就会发亮。靠敌人越近亮度越大，亮度最大时就表示接触到了敌人并且进入战斗。利用这一点你可以绕开你不想碰到的敌人。当然有时候敌人把守在必经之道上，就无法躲开了。另外一种是红色的魔眼。在某些区域，你可能会被魔王Sauron看到，此时魔眼就会发亮。如果你不能在魔眼到达最大亮度之前脱离这片区域、找到藏身之处，就会遭遇敌人。尽快通过会被看到的区域、不要四处乱跑可以有效的降低遇敌频率，不过有些开阔区域面积太大，无法迅速穿过，那也就无法避免战斗了。

升级

人物通过战斗获得经验值并且升级，主角也可以通过完成任务的方式获得经验值。当一个人物升级时，他的生命值和魔法值都会自动补满。人物升级时各项能力数值也会有所提升，而且还会有少量点数提供给玩家自由分配，你可以在人物状态菜单中把它们加到你需要的能力上。注意各个职业的区别，计划好人物的培养方向。

在战斗中，凡是出场并且行动过的队员都可以获得一定的经验值。没有出场过的队员所获得的经验值减半。给予敌人最后一击的队员可以获得额外的经验值奖励。

装备的获取

本游戏中没有城镇、商店等设置，装备和道具有两种获取方式：第一是击倒敌人后获得，第二是打开宝箱获得。要注意宝箱周围经常都埋伏有敌人，体力不足的时候要小心。



宝箱附近往往埋伏着敌人，不要大意

Evil Mode（邪恶模式）

邪恶模式是本游戏的一大特点。每当你完成一个章节并且存盘之后，就可以回到标题画面，从标题画面的More菜单中选择邪恶模式，扮演邪恶势力来进行本章节的游戏，而在邪恶模式里面的敌人当然就是游戏的主角们了。不过在这个模式下并没有剧情，只需要连续战斗几场便可。根据所选章节的不同，你能控制的怪物从最早的兽人、地精，到后期的炎魔，甚至包括魔王Sauron。

成功完成一个章节的邪恶模式之后，你就会获得一些装备道具。此时存储游戏进度，并且回到正常游戏中，你就会发现这些装备道具已经出现在主角们的行囊里。

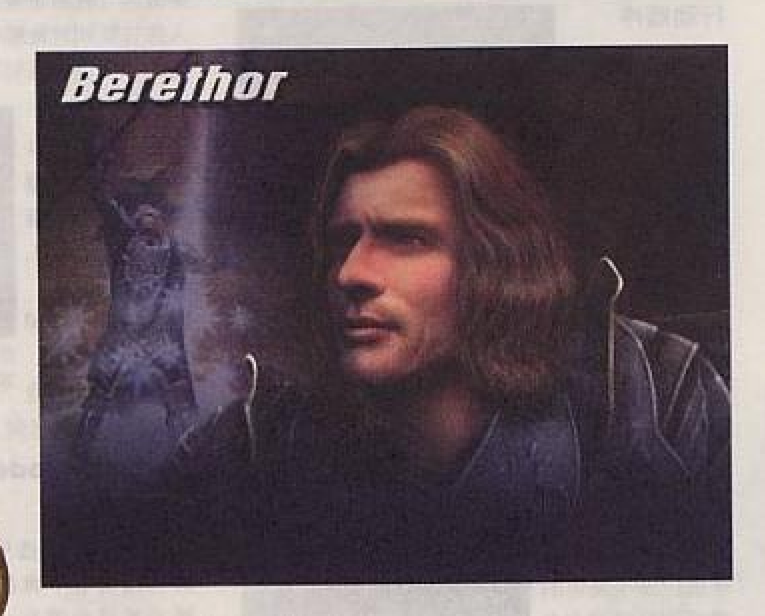


邪恶模式可以让你过一把当“坏人”的瘾

人物解析

Berethor

游戏的主角，刚铎王国的卫队长，是一个剑术高手。作为队伍的领导者，他是唯一拥有Leadership（领袖）技能的人。领袖技能可以给我方队员增加各种有利的属性，甚至还可以让我方队员连续行动两个回合。善用领袖技能可以对战斗有非常大的帮助。在升级时应该给他优先增加强壮、敏捷等能力，以发挥他剑术的威力。当然也必须有足够的法力值来使用领袖技能。



Passive Skills
被动技能（一旦学会自动生效，不需使用）

Citadel Might	增加强壮
Ithilien Inspiration	完美模式下魔法值消耗降低25%
Rising Valor	增加魔法值上限
Gondorian Evade	对敌人的攻击有一定几率躲闪
Challenge of Gondor	使用挑衅指令后增加攻击力
Increased Armor	增加装甲等级
Immune to Fear	对恐惧状态免疫
Citadel Evasion	增加躲闪敌人攻击的几率
Double Attack	可以对敌人连续攻击两次
Ecthelion Might	增加体力值上限

Sword Craft 剑术技能

Guardian Strike	增加普通攻击的伤害
Orc Bane	对Orc类敌兵具有特效的攻击
Shattering Strike	降低敌人的装甲等级
Counter Attack	受到敌人的攻击之后有一定几率反击
Citadel Rage	对单一敌人连续二连击
Uruk-hai Bane	对Uruk-hai类敌兵具有特效的攻击
Ecthelion Wrath	对单一敌人连续的三连击
Defensive Strike	确保不会遭到敌人反击的攻击
Targeted Strike	无视敌人装甲等级的攻击
Stun Strike	在攻击上附加使敌人眩晕的效果，令其数回合内无法行动
Gondor Rampage	对单一敌人连续五连击

Leadership 领袖技能

Company Might	暂时增加队伍成员的强壮
Company Valor	暂时增加队伍成员的敏捷、体力和速度
Stand Fast	使队伍成员在本次战斗中对眩晕攻击完全免疫
Fellowship Grace	增加队伍成员的魔法值
War Call	使队伍成员再度行动（不包括自己），对选定的目标攻击一次
Company Resistance	暂时增加队伍成员对魔法攻击的抵抗力
All Retreat	全体撤退，脱离战斗
Company Rally	加快完美模式槽的增长速度
Royal Grace	生命值自动恢复
Shield of Courage	使队伍成员对恐惧状态完全免疫，并且恢复现存的任何不良状态
Last Gasp	当队员的体力值为1以上时，敌人的任何攻击都无法将他杀死，最多只能将他的体力值降为1（但是在体力值为1的状态下再次受到攻击就会被杀死了）
War Cry	使队伍成员再度行动（包括自己），对选定的目标攻击一次
Company Power	增加致命攻击（双倍攻击力）的出现几率
Captain's Inspire	使用之后，再使用其他任何魔法或者技能时，魔力值消耗减半

Sword Craft 剑术技能

Fluid Strike	增加普通攻击的伤害
Weakening Strike	降低被攻击对象的强壮
Wounding Strike	使被攻击对象在数回合内持续受到伤害
Elven Rage	对单一敌人二连击
Stunning Strike	在攻击上附加使敌人眩晕的效果，令其数回合内无法行动
Leech Inspiration	持续吸取敌人的魔法值，本身无伤害力
Destined Strike	确保命中的攻击，但是伤害力降低
Gil-galad Rampage	对单一敌人三连击



Spirit Powers 精灵之力

Gift of Elrond	少量恢复一个队员的生命值
Loudwater Fury	对单一敌人的水系魔法攻击
Haste of the Elves	加速一个队员的行动
Drain Inspiration	吸取敌人的魔法值，并造成伤害
Gift of Galadriel	大量恢复一个队员的生命值
Cleanse Shadow	去除我方一个队员的不良状态
Aura of the Valar	对一个队员使用之后，如果他被杀死，可以自动复活
Power of the Valar	复活一个队员
Valinor Endurance	短时间内完全免疫，需要一定施法时间
Valorous Haste	使一个队员马上可以行动
Cleansing Waters	去除队伍的阴影状态
Gift of Grey Haven	大量恢复全体队员的生命值
Water Stallion	对全部敌人的水系魔法攻击

Passive Skills 被动技能

Elven Evade	对敌人的攻击有一定几率躲闪
Full Gift of Lorien	增加治疗魔法的效用
Fury of the Valar	增加魔法攻击的效果
Mallorn Armor	增加装甲等级
Fortunes Mastery	增加躲闪敌人攻击的几率
Elven Inspiration	增加魔法值上限
Haste of the Valar	提高加速魔法的效力
Endure Shadow	提高对阴影属性的抗性
Frenzy	可以连续使用两次魔法
Grace of the Eldar	魔法值自动恢复

Idrial

她是一个精灵族的女孩，光之精灵：Galadriel的仕女。游戏开始后便马上加入了Berethor的队伍。Idrial也掌握了不错的剑术技能，不过与之相比她的长项在于精灵魔法。在游戏初期Idrial的治疗魔法可以帮不少的忙，而在后期她学会威力强大的水魔法后也会成为强有力的支援。她甚至可以召唤威力无比的水系幻兽给与敌人致命一击。Idial在升级时应该优先强化法力和速度。



Elegost



Elegost

游戏第一章开始不久后加入的游侠。他是唯一一个使用远程武器的队员，在某些战斗中可以发挥独特的作用。利用他独有的技能，Elegost可以在自己的弓箭上附带使敌人陷入不良状态的魔法。另外，他的攻击对于兽类敌人（例如狼骑兵）有特效，在升级的时候Elegost应该注重于强壮和敏捷，以提高攻击威力和命中率。

Ranger Craft 游侠技能

Skill	Effect
Aimed Shot	增加普通攻击的攻击力
Piercing Might	降低敌人的防御力
Pierce Will	降低敌人对魔法攻击的防御力
Arrows of Sleep	使敌人陷入昏睡状态
Paralyzing Shot	使敌人陷入盲目状态
Kingsfoil Grace	使我方一个队员生命值自动恢复
Cursed Arrow	暂时降低敌人的远程攻击力
Flash Arrow	降低全部敌人的命中率
Arrow Splinters	使敌人陷入远程盲目状态
Grace of Athelas	使全体队员生命值自动恢复
Pierce Spirit	暂时降低敌人的法力
Northern Storm	对全体敌人施以电系魔法攻击
Fangorn Roots	使单一敌人完全无法行动

Bow Craft 弓箭技能

Skill	Effect
Creature Bane	对兽类敌人有特效的攻击
Arrow Flurry	同时攻击两个敌人
Blinding Shot	降低敌人的命中率
Draining Shot	吸取敌人的生命值
Cripping Shot	对敌人附加减速状态
Shield Piercing	降低敌人的防御力
Pinning Shot	确保不被反击的攻击
True Shot对	单一敌人造成巨大伤害

Passive Skills 被动技能

Skill	Effect
Ranger Evade	对敌人的攻击有一定几率躲闪
Dunedain Evasion	增加躲闪敌人攻击的几率
Hands of the Bowman	增加敏捷
Ranger War Rally	加快完美模式槽的增长速度
Spirit of the North	增加魔法值上限
Frenzy	可以连续攻击两次
Blessing of Haste	加快行动速度
Sleep Volley	使Arrow of sleep的目标变为全体敌人
Lingering Sleep	继续使用Arrow of sleep，不会把睡眠状态的敌人弄醒
Crippling Might	提高Crippling Shot的效果

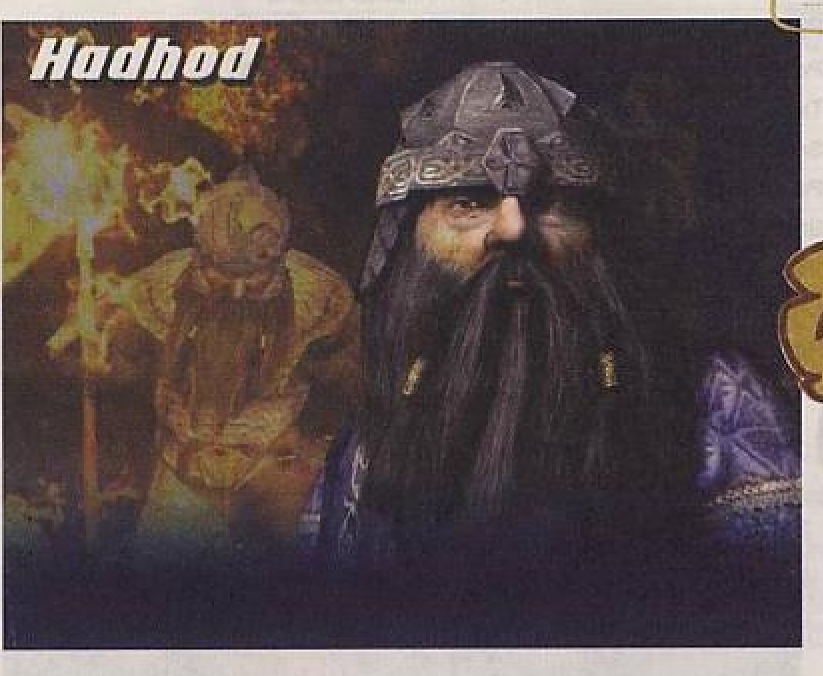


Axe Craft 战斧技能

Dwarven Cleave	增加普通攻击的攻击力
Goblin Bane	对Goblin类敌人有特效的攻击
Cleaving Wound	使敌人在数回合之内受到持续伤害
Crippling Smash	对敌人附加减速属性
Hew Armor	降低敌人的装甲等级
Stone Hewer	在普通攻击上附加土属性的魔法攻击
Mountain Rage	对单一敌人连续的二连击
Durin Wrath	对单一敌人连续的二连击，并附加眩晕属性
Counter Attack	有一定几率对敌人反击
Berserk	增加速度，但是降低防御
Spirit Cleave	降低敌人对魔法攻击的防御力
Smite	自动出现致命一击（双倍攻击力）
Rampage of Durin	对单一敌人连续的四连击
Mountain Hewer	对全体敌人的土属性攻击

Spirt Powers 魔法攻击

Stone Shield	制造一个盾牌，抵消敌人一定程度的攻击
Flaming Fury	对单一敌人火属性的攻击
Endure Flame	降低敌人火属性攻击的伤害
Damaging Shield	反弹敌人的攻击
Mountain Shield	对全体队员使用Stone Shield
Flames of Ruin	对全体敌人使用Flaming Fury并造成持续伤害
Devastating Shield	对全体敌人使用Damagin Shield
Dragon Calling	对全体敌人使用大威力的火系魔法



Hadhod

在第一章结束时加入的矮人族勇士。他是天生的肉搏型战士，矮人族的特性使他拥有超出其他队员的体力值和防御力。有时候利用挑衅指令将敌人的攻击吸引到他身上，可以挽救陷于危难之中的队友。Hadhod对付地精类敌人很有心得，另外Hadhod对于火系魔法也有不错的研究。Hadhod应该优先强化体力、强壮、速度等属性，发挥自己的长处。

Passive Skills 被动技能

Dwarven Evade	对敌人的攻击有一定几率躲闪
Dwarven Rally	加快完美模式槽的增长速度
Lordly Might	增加强壮
Evasion of Gloin	增加躲闪敌人攻击的几率
Battle Hardened Armor	增加装甲等级
Overwhelming Axes	在完美模式下，所有的普通攻击自动变为致命一击（双倍攻击力）
Might of Balin	增加体力值上限
Dwarven Challenge	使用挑衅指令后增加攻击力
Dwarven Haste	加快行动频率
Double Attack	可连续攻击两次

MorwenPassive Skills 被动技能

Snowbourne Sleep	有一定几率躲避敌人的攻击
Eorlingas Rally	加快完美模式槽的增长速度
Hands of Rohan	增加敏捷
Inspire Crafting	使用Item Craft的魔法消耗减半
Justice of Balin	有一定几率对敌人的攻击进行反击
Mearas Good Fortune	增加强壮
Blessing of Armor	增加装甲等级
Overwhelming Blows	所有的普通攻击自动变为致命一击（双倍攻击力）
Potion Hastening	减少使用Item Craft所需的时间
Double Attack	可连续攻击两次

Morwen

来自骠骑之国——洛悍王国的女盗贼，在第五章加入你的队伍。Morwen有着与外表不符的强大攻击力，她使用双斧进行战斗，可以给敌人出乎意料的伤害。除了值得信赖的格斗技巧之外，Morwen还可以使用偷盗指令从敌人身上窃取道具，不过在魔法方面就比较欠缺了。在升级时Morwen要优先强化的数值包括强壮、速度等等。

Dual-Axe Craft 双斧技能

Double Cleave	增加普通攻击的伤害
Warg Bane	增加对狼骑兵的伤害
Battle Haste	提升速度
Uruk Bane	提升对Uruk-hai类敌人的伤害
Rage of the Maiden	大幅度增加攻击力
Poisoned Wounds	在数回合内对敌人造成持续伤害
Twin Wounds	在数回合内对敌人造成持续伤害
Sneak Attack	确保不被反击的攻击
Paralyzing Wound	在数回合内对敌人造成持续伤害，并且附加盲目属性
Stunning Cleave	对敌人附加眩晕属性
Valorous Cleave	确保命中的攻击
Orc Bane	对Orc类敌人有特效的攻击
Rohirric Rampage	对单一敌人的六连击

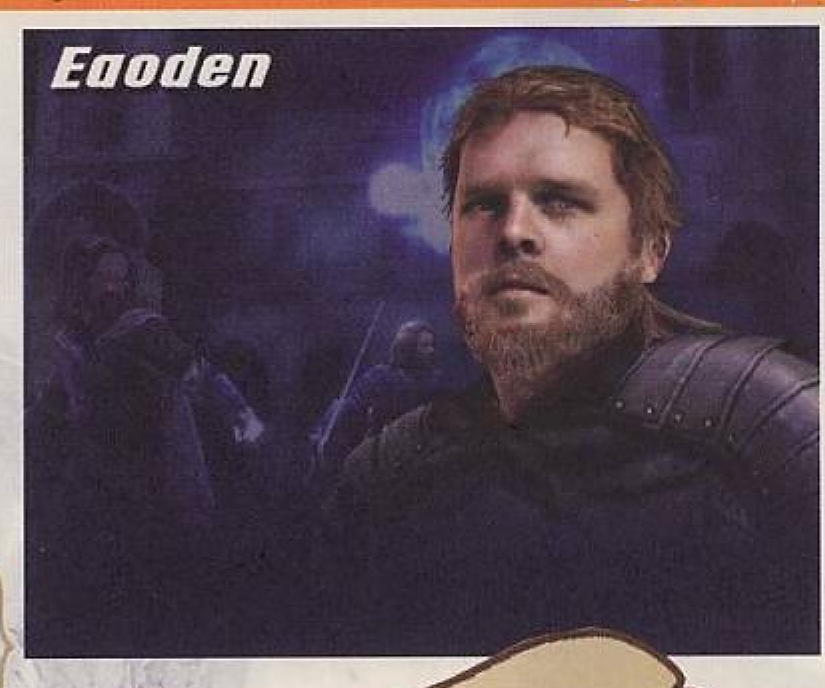
Thief Craft 盗贼技能

Steal Item	从敌人身上窃取道具
Seize Skill	获得1点技能经验
Capture Strength	吸取敌人的强壮值
Steal Action	吸取敌人的魔法值
Steal Health	吸取敌人的生命值
Seize Dexterity	吸取敌人的敏捷
Steal Experience	吸取敌人的经验值
Cloak of the Plains	隐身，一段时间内敌人无法攻击



Spear Craft 长矛技能

Rupture Armor	无视敌人装甲等级的攻击
Horse Lord Skewer	增加普通攻击的攻击力
Enraging Blow	补给我方队员的魔法值
Rohirrim Rage	对单一敌人的二连击
Wrath of Edoras	对单一敌人的三连击
Invigorating Blow	增加攻击力，但使敌人行动加快
Rampage of Helm	对单一敌人的五连击



Spirit Powers 魔法攻击

Drain Health	吸取敌人的体力值
Drain Spirit	吸取敌人的魔法值
Channel Health	将生命值转送给队友
Tap Reserve	补满魔法值，生命值损失1/2
Dispel	去除敌人身上附带的全部有利属性
Spirit Drought	降低敌人的魔法值上限
Channel Spirit	将魔法值转送给队友
Channel Defense	将防御值转送给队友
Silence Evil	对敌人附加盲目属性
Shatter Armor	吸取敌人的防御等级
Absorption	使全体队员损失的生命值转化为魔法值
Sacrifice Reserves	将生命值转化为魔法值
Battle Mirror	反弹敌人的攻击
Scatter Health	吸取敌人的生命值并转送到队友身上
Leech Essence	持续吸取敌人的生命值和魔法值

Eaoden

在第五章结束时加入，也是最后一个加入你队伍的伙伴。Eaoden是洛悍王国的骑兵，善于使用手中的长枪。很显然在格斗方面他也是一个值得信赖的同伴，不过令人意想不到的是他还精于状态魔法，可以给我方队员附加有利状态，或者向敌人施以各种诅咒。强壮、速度和法力都是Eaoden升级时可以考虑的选择。



Passive Skills 被动技能

Might of Helm	增加攻击力
Rohan Evasion	有一定几率躲闪敌人的攻击
Grace of the Mearas	增加目标自动恢复生命值的速度
Rohirrim Evade	提升躲闪敌人攻击的几率
Focus Defense	降低使用Channel Defense时自身的防御力损耗
Inspiring Grace	增加魔法值自动恢复的速度
Focus Health	降低使用Channel Health时自身的生命值损耗
Focus Spirit	降低使用Channel Spirit时自身的法力损耗
Frenzy	可连续使用两次魔法
Absorb Malice	将受到魔法攻击损失的体力转化为魔法



皇牌空战5 不被颂扬的战争

■厂商：NAMCO ■发行商：SCEH ■机种：PS2 ■类型：空战射击 ■发售日期：2004年10月21日

画面说明

1	附近敌人目标
2	队友交流，上级下达命令
3	任务剩余时间
4	得分
5	速度
6	高度
7	雷达，按住□可使地图范围变大
8	机枪（无限）
9	普通导弹
10	特殊兵装
11	机体状态（受损程度）
12	附近敌人方向
13	附近自军方向

系统说明

新增的“命令系统”使空战由个人作战提升至小组作战，战术成功的话往往能比个人作战事半功倍。这也使战斗更加有节奏感，更贴近真实。

游戏中我们可以通过上下左右四个方向键对僚机分别做出攻击、援护、分散和使用特殊兵装等命令。熟练使用可更有效的达到目的，也可节省不少弹药。游戏初期无法使用这个系统，需等到任务三成为队长的时候才可使用。这里为大家详细介绍一下各种命令的作用。具体在实战中如何应用，大家就要仁者见仁，智者见智了。

流程攻略

*以NORMAL难度为准

*游戏中当提示mission accomplish时请千万不要放松警惕，这时如果坠机一样算任务失败。



MISSION 1 极西的飞行队

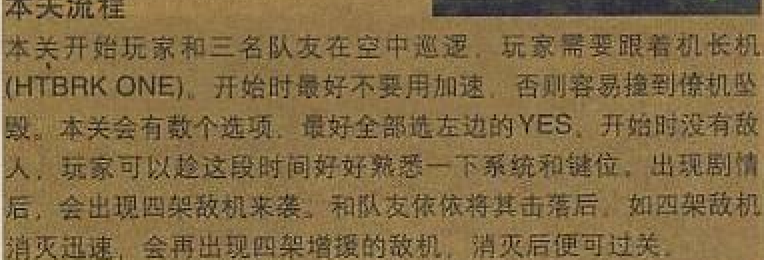
任务

*不要离队长机(HTBRK ONE)太远。
*没有得到机长许可前不可开火。

任务更新

*破坏所有目标TGT

本关流程



本关开始玩家和三名队友在空中巡逻，玩家需要跟着机长机(HTBRK ONE)。开始时最好不要用加速，否则容易撞到僚机坠毁。本关会有数个选项，最好全部选左边的YES。开始时没有敌人，玩家可以趁这段时间好好熟悉一下系统和键位。出现剧情后，会出现四架敌机来袭。和队友依依将其击落后，如四架敌机消灭迅速，会再出现四架增援的敌机，消灭后便可过关。

MISSION 2 开战

任务

*不要离队长机(HTBRK ONE)太远。
*消灭所有无人侦察机（UAV）

任务更新

*消灭所有目标（TGT）

本关流程

本关流程比较简单，开始时跟着队长机，然后会相继出现八架UAV无人侦察机，依次将其消灭。敌军就会飞来数架MIG-2101S,MIS-29A，消灭后任务就会更新。消灭TGT增援机后，便可过关。

MISSION 3 间隙的第一波

任务

*保护空母（KESTREAL）逃至港口外。

任务更新

*保护空母（KESTREAL）逃至外海。

本关流程

玩家升为队长，可以下达指令了。本关敌机较多，并且第二部分极其需要弹药，所以一开始就必须节省导弹。玩家正好可以通过下达指令这个系统让僚机援护攻击。注意，如果在任务更新后失败，会从本关初始部分重新开始。

前半部分主要就是消灭空母（KESTREAL）上方的敌机以保证空母的安全。难度不是很大，空母驶过大桥便算结束。第二部分难度有所增加，会有敌方战舰袭击，成功保护空母（KESTREAL）逃至外海便可过关。

MISSION 4 初阵

任务

*消灭所有目标（TGT）。

任务更新

*保护起飞中的ARCHER。
*消灭所有目标（TGT）。

本关流程

本关开始时玩家可以尝试自己起飞，难度不大，也可按START跳过。起飞后，会有大量的敌机（TGT）来袭，要注意节省弹药。全部消灭后，任务更新。玩家需要保护起飞中的ARCHER，要点是不要离ARCHER太远，盘旋于上空消灭离ARCHER近的敌人。待ARCHER起飞成功后，接下来就把剩下的TGT敌机消灭干净便可。

MISSION 5 第三舰队集合

任务

*保护我方三艘空母。

任务更新

*回避敌人的导弹。

本关流程

护航要点也是盘旋于要保护的空母附近。敌人虽多，但并不是蜂拥而上。基本上敌人都是一小队一小队的分头攻击，建议多利用分散命令来尽可能分散敌人的火力，以减小我方空母受损。歼灭所有敌人后，任务便会更新。第二个任务基本上没有难度，就往上飞吧……导弹射不到空中5000英尺（1500米）以上，保持在这个高度，否则导弹击一击必杀。

MISSION 6 白鸟I

任务

*消灭所有目标（TGT）。
*不可让目标（TGT）进入跑道。

任务更新

*破坏所有袭击跑道的SSTO导弹。

本关流程

本关开始时会有数架运送装甲车的C-130运输机。玩家可以在运输机释放装甲车前击落一两架，但全击落是不可能的，因为比较分散，而且浪费导弹（四枚才能击落一架C-130）。装甲车落地后要在它们到达跑道前迅速消灭，否则任务失败。消灭所有装甲车后，任务就会更新。四面八方将会有N颗导弹袭向跑道，迎击导弹……但漏掉一些也依然可以过关。

MISSION 7 桑德岛防卫战

任务

*阻止敌方部队（HOVERCRAFT，AH-64）抵达地图东边。

任务更新

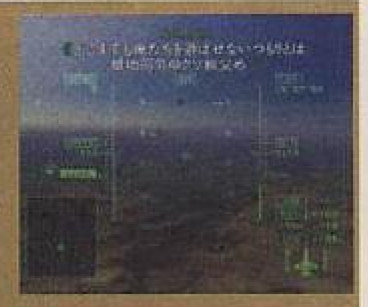
*破坏SCINF AXI潜艇。
*躲避导弹



本关流程

游戏一开始玩家可以自由攻击。因为敌人数目较多，但绝大多数敌机只需一枚导弹便可毙命，所以建议采用分散作战。强烈建议使用F/A-18战机，它所使用的特殊兵装为LASM，对本关的大型潜艇和SCINF AXI非常有效。游戏进行到五分钟的时候，对方就开始发射卫星炮。会以倒计时的方式进行提示，必须在发射前飞至5000英尺以上，否则只有重新游戏。卫星炮会隔一阵继续发射，待消灭完地图上所有白点后，SCINF AXI潜艇便会出现，命令你的队友们攻击吧。

MISSION 8 名为希望的物资



任务

引领运输机C5到地图北方，不能受到AA系统照射。

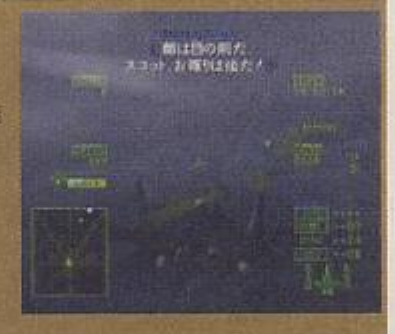
任务更新

破坏运输机C5前进道路上障碍物，不让其受伤害。

本关流程

前半部分只要把速度慢下来，慢慢的躲过AA系统的照射范围就可以。只要玩家不受到AA系统照射，身后的所有机体就都不会。所以自己小心往前飞吧。不要碰到地图上大大小小的绿色球体，找条路飞向北方。过了AA系统的区域后，北方会有敌机，消灭后，输送机就会提示降落，玩家只需清除前方的几个风车，便可过关。

MISSION 9 憎恨的开始



任务

*保护我方地面部队（CO.A-D）

*协助地面部队攻击敌人的防御阵地(TGT)

任务更新

无

本关流程

本关只要消灭敌方所有地上建筑物便可过关。（主要是BUNKER）不过由于敌方战机与地面建筑物前前后后实在是不少，所以必须要节省弹药。建议尽量用机枪摧毁地面建筑…… 本关推荐使用载弹多的机型。

MISSION 10 看不见的东西



任务

*在目标逃离地图前，将其全部毁坏。

任务更新

*无

本关流程

比较简单的一关，玩家只需在所有敌军逃离地图前全部消灭便可过关。需要注意的是雷达的干扰，会出现很多虚拟目标来迷惑玩家。识别的方法是一般高空中的都是真实的敌人，而且看的见清晰敌机的也是真的。本关开始时CHOOPER询问的话是决定分之路线的，选YES会接到11A、12A，选NO会接到11B、12B。

MISSION 11A 报复的连锁

任务

*消灭所有目标（TGT）。

任务更新

*保护机场设备。

本关流程

本关开始先一鼓作气将前面所有TGT敌机消灭。然后马上返回雷达上蓝点处。剧情发生后，把地面上除C5以外的地面敌军尽快消灭，同时留意空中敌军。地上敌军消灭后,再把剩余的干掉，过关。

MISSION 11B 代偿的街

任务

*使用特定机体特殊兵装中和所有瓦斯。

任务更新

*无

本关流程

本关只能用默认机体。开始阶段需要找到冒烟的目标，然后使用特殊兵装RCNL投掷，便可中和毒气。注意，这种装备击中速度较慢…… 中和所有毒气且剧情发生后，跟着敌方车辆就可以。跟到桥附近时，会出现八架敌直升机，在10分钟内中和所有毒气并且击毁直升机便可得到S级评价。

MISSION 12A 绿海的火药库

任务

*消灭所有目标（TGT）。

*留意导弹攻向隧道里敌人的角度。

任务更新

*无

本关流程

本关消灭所有地面上的tunnel就可以过关。但tunnel隐藏于隧道中，必须从隧道正前方射入飞弹。建议使用MIG-29A,其特殊装备UGB可不用理会角度发射。

MISSION 12B 四骑

任务

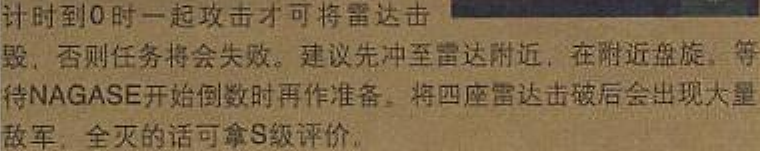
*与同伴攻击时间保持一样，击破敌军所有雷达和红色TGT。

任务更新

*无。

本关流程

雷达不可直接攻击，要在NAGASE倒计时到0时一起攻击才可将雷达击毁，否则任务将会失败。建议先冲至雷达附近，在附近盘旋，等待NAGASE开始倒数时再作准备。将四座雷达击破后会出现大量敌军，全灭的话可拿S级评价。



MISSION 13 RAZGRIZ的恶魔



任务

*开始时保持低高度。

*如被敌人发现，潜艇HRIMF AXI会在一分钟内潜入水中，任务失败。

任务更新

*消灭HRIMF AXI。

本关流程

刚开始要将飞行高度压低至1000英尺以下，迅速接近前方围成一圈的潜水艇，这时开始倒计时，继续冲向中央，干掉中间敌潜艇便可过关。HRIMF AXI不弱，但对付它很容易。先用LASM把它身上杂七杂八的东西全都搞定后，便有如废铁一般。注意，每当倒计时开始时需要迅速拉升高度来躲避导弹。本关建议使用F/A-18C，特殊兵器LASM对付中间的潜艇HRIMF AXI相当容易。

MISSION 14 零下的天



任务

*搜索地图上目标(TGT)，并完全击破。

任务更新

*保护SEA COBLIN直升机。

本关流程

任务开始，玩家需向地图中央进发。敌军会陆续出现，右下方会出现要保护的SEA COBLIN直升机。首先消灭离雷达上蓝色我军近的红色敌军。

MISSION 15 来自极地救难信号



任务

*向探测器反映强烈的方向飞行，寻找NAGASE。

任务更新

*保护SEA GOBLIN直升机。

本关流程

开始时需要寻找上关结尾剧情中被击中的NAGASE。屏幕上方多出的那条显示就是探测器，两边的柱状信号越靠向中央说明方向就越准确，跟着信号飞，途中注意消灭影响信号的E767，找到NAGASE后任务更新，朝SEA GOBLIN的方向迅速飞去。尽快消灭地面敌军，然后再干掉袭击SEA GOBLIN的敌机，便可过关。任务结束后出现分支选项：选YES便接至16A，选NO便接至16B。

MISSION 16A 沙漠的损失



任务

*限制时间内得到10000分。

*在达到所需分数后，时间没到仍可继续攻击。

任务更新

*消灭所有目标（TGT）。

本关流程

主要目标是飞行物，战斗中尽量节省导弹。得分超过10000分后可以等时间结束任务更新，也可继续攻击取得更高的分数。15分钟后任务更新，消灭所有TGT就可以过关。

MISSION 16B 砂漠的电击



任务

*限制时间内得到10000分。

*在达到所需分数后，时间没到仍可继续攻击。

任务更新

*消灭所有目标（TGT）。

本关流程

和16A的条件完全一样，不过就是攻击目标转为了地上目标。

MISSION 17 归途



任务

*迎击敌机。

*同盟军到来前得到领空权。

任务更新

*击毁所有敌方F-117A。

本关流程

开始时跟着大家进行飞行表演，跟着就行。表演完毕后敌机不断出现，打不打无所谓，撑过6分钟就可以。6分钟后发现援军没有到，却飞来更多敌机，这时干掉指定的目标就可以，最后还有一波敌人……

MISSION 18 库鲁依库要塞攻防战

任务

*保护同盟军进入环形要塞。

任务更新

*保护已突破要塞的同盟军。



本关流程

迅速接近雷达中蓝点处（我方），把环形要塞入口处的所有敌地面设施迅速消灭。任务更新后，先炸掉要塞门口的五辆TANK，然后尽量多的收拾敌地面武装。待我方同盟军离开环形要塞后，将剩余的外围敌军消灭便可过关。

MISSION 18+ 8492

任务

*跟着8492部队。

任务更新

*躲避敌人攻击，从地图东侧逃离。



本关流程

开始时跟在8492部队（雷达上蓝色）后面。任务更新后就全速向东侧撤退……途中敌机SU-47我们绝不是对手，不要与其交火。

MISSION 19 决路

任务

*跟着POPS飞机前进。

任务更新

*无

本关流程

跟着POPS就可以，注意不要太远也不要太近，雷达中可看到就差不多。有很多拐弯处尤其注意，很容易不是撞到自己就是再也找不到POPS。第二个洞穴看到后不要慌，减速用L2，R2侧转就可以过。

MISSION 20 古城的幽者

任务

*保护SEA GOBLIN直升机和大统领救出班。

任务更新

*破坏城堡。

本关流程

快速冲至城堡处消灭敌方地面武装以防SEA GLOBIN受害。在大量敌军出现后要主攻地面……务更新后，首先破坏城堡，之后拖延时间便可过关。注意本关提示任务结束后也不可掉以轻心，因为敌人的导弹没有结束……建议使用特殊兵装为SAAM的机体，这样对付空中的SU-47会比较方便。

MISSION 21 孤空

任务

*躲开敌人的照射进行拍摄，不能受到AA系统照射。

任务更新

*同时间拍摄两个目标。

*敌机开始起飞，抓紧时间。

本关流程

又是躲避AA照射系统，高度越低，AA系统在雷达上的"绿球"就越小。到三架敌机的位置时换成本关的特殊兵装：相机，拍摄一张三架敌机在内的照片，如果合格的话任务就会更新，这时三架敌机开始起飞。在它们起飞前迅速拍摄一张两架在内的照片，接下来就是撤退，不用理会AA系统，过了西边的虚线就算过关。

MISSION 22 封印

任务

*小心敌人的攻击，向矿山前进。

任务更新

*破坏矿山处的岩石。

本关流程

如果想拿S级评价就要多消灭沿途的敌机和地上武装。本关开始后延河飞到大约北方尽头剧情出现，折回矿山，接下来开始破坏矿山的岩石。

MISSION 23 拉兹库里兹の亡灵

任务

*破坏所有目标(TGT)。

任务更新

*击毁所有OFNIR敌机。



本关流程

飞行控制在1200英尺以下，否则会被敌军兵器击中。开始时绕山将所有敌军干掉，任务更新，将会有4架敌机来袭。在狭小的山谷里不容易命中，使用带有XMAA特殊兵装的机体是不错的选择。

MISSION 24 白鸟 II

任务

*在ARKBIRD逃离地图前将其破坏。

任务更新

*无。

本关流程

加速飞至ARKBIRD，两发导弹后，剧情发生。接下来就提起精神攻击ARKBIRD。开始时的LAUNCHER注意要从下方攻击，不用理会那些战斗机，专心攻击ARKBIRD。最好能在攻击LASER时先把LASER废掉，否则射出的光线实在是烦人。如果被光线碰到后马上向上飞，否则玩家机体会立刻坠毁。留意一下最后两个ENGINE，下来后摇摇欲坠的它并没有完全废掉，稍等片刻它便会用最后一个ENGINE逃跑，击落便可过关。

MISSION 25 心碎



任务

*保护HTBRK ONE车辆抵达机场。

任务更新

*消灭所有GRABACR战机。
*保护HTBRK ONE。

本关流程

一上来本关需要保护友军车队至机场，一路上的几个提示都是在选择路线，短选左边YES，长选右边NO。如果选YES，那么路虽短，敌军量多。需要注意的是本关是夜战，小心地形。一路上迅速消灭企图伤害车队的敌军。到达机场后，剧情发生。与四架敌机的战斗……

MISSION 26 混迷之海

任务

*消灭所有敌军武装。

任务更新

*无。

本关流程

这关的任务比较单纯，就是炸到一个不剩。多使用LASM，会很实用。强烈建议使用带有LASM特殊兵装的机体，对海战效果没的说！

MISSION 27 皇牌机师

任务

*破坏所有敌方设施，让同盟军到达设施入口。



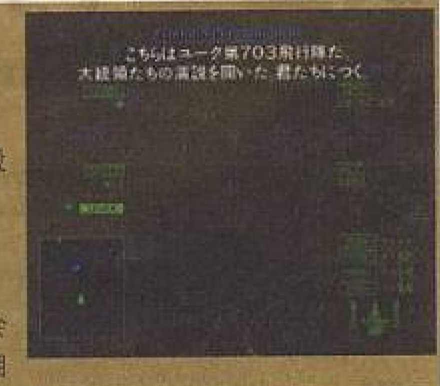
任务更新

*进入隧道，使两边相通。

本关流程

杀入敌阵，首先干掉GUN TOWER，尽量用机枪来消灭。再和队友一起消灭剩下的地面武装与空中敌机。任务更新后，地图上所有我军（蓝色）开始聚集起来。这时需要驶入tunnel，里面的隧道难度不小，要小心。隧道中的飞机可以不理，但要小心后方的袭击，最好把命令设为援护。有一处需要用导弹炸开两门中间的开关才可继续…… 要时刻准备着按L1。建议选用拥有XMAA特殊兵装的机体。

MISSION 27 不被歌颂的战争



任务

*尽快赶到SOLO地点。

任务更新

*在SOLO到达首都前击毁它。

本关流程

开足马力冲向目标，中间会遇到8架敌机。建议选择拥有XMAA特殊兵装的机体……消灭敌机后全速冲向目标，不要冲出地图范围，如果时间还没有到，在附近周旋一会，等待卫星出现可攻击的目标后，就和队友一起攻击。注意当敌机体受伤后，会逐渐掉落一些零件，小心不要被碰到，保持距离。几个回合后便可取胜……

文/GyEh

ACE COMBAT 5
THE UNSUNG WAR



侠盗车手：圣安德列斯

Grand Theft Auto: San Andreas

机　种：	PS2
开发商：	RockStar North Games
发行商：	RockStar
类　型：	ACT
发售日：	2004年10月19日
容　量：	1 DVD

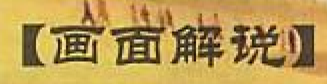
Warning 本游戏包含严重的暴力色彩，请未满18岁的玩家远离本作

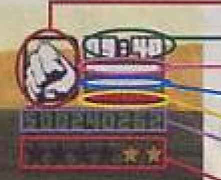
操作说明



普通操控	
左摇杆	移动/按下为蹲
右摇杆	视角
十字键↑	当卡尔有一定的Respect（声望值）后，按R1+↑命令帮会成员跟随
十字键↓	R1+↓解除跟随
十字键→	对话时作出“同意”的回答
十字键←	对话时作出“不同意”的回答
×	确认/奔跑/游泳
□	跳跃/翻墙
△	上/下车
○	攻击/照相/潜水
R1	锁定目标
L1	察看自身状态/调整视角到前方/接电话
L2、R2	切换武器/照相时调整焦距
SELECT	切换视角
START	暂停游戏，进入菜单

车辆操控	
左摇杆	方向/按住为喇叭
右摇杆	视角/按下进入某些特殊车辆的任务（出租车、救护车、警车等）
十字键↑↓	切换广播频道，
十字键→	在某些任务中可直接到达目标处，省略中间的路程
×	油门
□	刹车（按住为倒挡）
△	下车
○	射击
R1	刹车
L1	射击
R2	快速查看右侧
L2	快速查看左侧
L2+R2	快速查看后面





通缉等级：★越多则追捕的警察越多，但无论多高的通缉等级都可以在PAY 'N' SPRAY（喷漆店）消掉

小地图：黄色方块表示任务方向

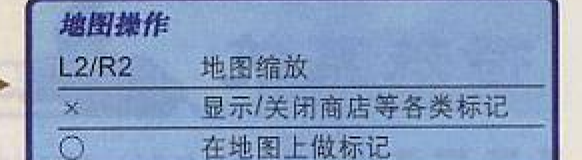






START 暂停后可以进入系统菜单。

Game	读取存档/建立新游戏
Brirf	查看当前任务
Map	地图
Stats	状态
Controller	手柄键位设置
Audio	收听广播
Gallery	收集的照片
Display	视频调整



地图操作

L2/R2	地图缩放
×	显示/关闭商店等各类标记
○	在地图上做标记

***Stats* 状态**

Player 人物状态	
Money	资金
Weapons	武器使用情况
Crimes	犯罪记录，包括被捕次数等
Gangs	帮会记录，包括势力范围，火并信息等
Achievements	包括驾车距离等
Misson	包括领取任务和完成任务的统计等
Misc	包括完成度，游戏时间，使用作弊次数等

Fat	肥胖度
Stamina	耐力
Respect	声望
Lung Capacity	肺活量
Sex Appeal	性感度
Muscle	力量
Driving Skill	驾驶技术
Flying Skill	飞行技术
Bike Skill	自行车技术
Cycling Skill	摩托车技术

地图上常见图标

SAFE HOUSE（房子）

磁盘处可以存档，换衣间可换装；电视附近可玩小游戏。

PAY 'N' SPRAY（喷漆店）

修车或改变汽车颜色，是降低通缉等级最有效的方法。

MOD GARAGE（汽车修理店）

修理或改装你的汽车。

BARBER（理发店）

发型会影响SEX APPEAL（性感度）。

TATTOO（纹身店）

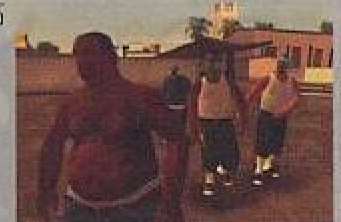
纹身同样影响性感度。

CLOTHES SHOP（服装店）

购买服装或其他装饰品，回到家里（SAFE HOUSE）可以换装，服装同样影响性感度。

WELL STACIKED PIZZA CD（比萨店）
CHUCKIN'BELL（烤鸡店）BURGER SHOT（汉堡店）

买食物可以补血，但要注意少吃高脂肪食品，FAT值太高会很难看的。





GYM（健身房）

使用器械增加Muscle（肌肉）Stamina（耐力）降低Fat（肥胖），还可以跟教练学一套组合拳。

PROPERTY FOR SALE（房产出售）

按L1可以买下来作为自己的SAFE HOUSE（房子）。

AMMU NATION（武器店）

购买武器弹药，注意同类枪只能有一把，比如9mm手枪和无声手枪只能有一把。

EMMET

无论什么时候在那都能找到一把9mm手枪。

CLUB（俱乐部）

可以玩一个类似跳舞机的Mini游戏。

RACE（赛车场）

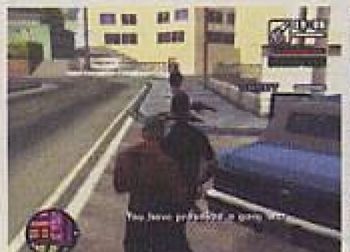
Driving（驾驶）技能达到一定程度后可以去那里比赛。



特殊系统



黑帮火并 完成Dober man任务后，就可以发展自己的势力范围了。绿色为自己的地盘，红色是敌对势力，黄色是中立势力。在其他帮会的地盘上袭击对方成员，之后成功抵挡三次反扑，就抢到对方的地盘了。另外自己的地盘有时也会受到别人的进攻，要及时增援。





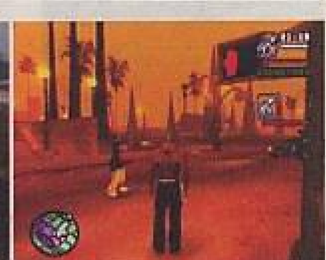
女朋友 完成Burning fire任务，丹尼斯成为卡尔的第一个女朋友，多与她去酒吧约会可以提高好感度，在后面的任务中，卡尔还会结识更多的女友。





双人模式 在女友家门前的双人标志上可以开启双人游戏模式，但只能同屏幕进行。





登场人物

Carl Johnson



卡尔 约翰逊

在弟弟布莱恩不幸死于一场车祸后，卡尔彻底厌倦了打打杀杀的帮会争斗，他离开家乡去了自由都市。五年后，卡尔回来参加母亲的葬礼。

Sean Johnson



西恩 约翰逊
绰号"Sweet"

卡尔的哥哥，"Grove Street Families"帮会的老大。多年来，西恩一直对弟弟布莱恩的死耿耿于怀，并因此迁怒于卡尔。西恩反对毒品交易，也希望各个帮会能够和平相处，尽管这个想法有些不太现实。

Lance Wilson





兰斯 威尔逊
绰号"Ryder"

Ryder被称为"Grove Street Families"的加农炮，他口无遮拦，行为恶劣而且有严重的暴力倾向。

Brian Johnson





布莱恩 约翰逊

卡尔的弟弟，在他十岁那年不幸死于车祸。

Jeffery



杰夫瑞
绰号"OG Loc"

杰夫瑞一直认为自己有音乐天赋，出狱后在一家汉堡店打工，不过他的老板似乎相当苛刻，卡尔则用特殊的"手段"帮助杰夫瑞解决了这个小小的"烦恼"。

Melvin Harris



麦文 哈里斯
绰号"Big Smoke"

"Grove Street Families"帮会成员，一个深藏不露的人物，经常自诩为先知和救世主。

Cesar Vialpando



恺撒 瓦尔帕多

恺撒是Varriors Aztecas帮的老大，肯黛尔的男友，他同样反对毒品交易。





Officer Tenpenny

Los Santos市的警察，暗地勾结黑帮，是个无恶不作的家伙。

肯黛尔 约翰逊

西恩和卡尔的妹妹，但她并不是"Grove Street Families"帮会的成员，肯黛尔与西恩经常吵个没完，最近是关于他们母亲去世的事情。



Kendl Johnson

Denise Robinson

丹尼斯 罗宾逊

丹尼斯被卡尔从一场火灾中救出，并成为卡尔的第一个女朋友。

主任务流程

本作依靠领取任务来推动情节发展，地图上标记字母（一般是人名的缩写）的地方即领任务处，到达后走进红色区域即可。在任务中的小地图上会有黄色（或其他颜色）的路点方向提示，到达该位置即可。

第一章 洛城故事

地图标识	领取人	任务
R	Ryder	a. Ryder
S	Sweet	a. Tagging Up Turf b. Cleaning The Hood c. Drive Thru d. Nines And AK's e. Drive-by f. Sweet's Girl g. Cesar Vialpando
R	Ryder 2	a. Home Invasion b. Catalyst c. Robbing Uncle Sam
BS	Big Smoke	a. OG Loc b. Running Dog c. Wrong Side Of The Tracks d. Just Business
CV	Cesar	a. High Stakes, Low-Rider
OG	OG Loc	a. Life's A Beach b. Madd Dogg's Rhymes c. Management Issues d. House Party
C	Officer Tenpenny	a. Burning Desires b. Gray Imports
S	Sweet 2	a. Doberman b. Los Sepulcros c. Reuniting The Families d. Green Sabre

Beginning

□熟悉操作，骑自行车到地图上CJ位置

Sweet & Kendl

任务：逃跑

□按住L1自行车速度较快

□回到家即完成

Ryder

任务：熟悉系统

领取地点：R

□在理发店换发型，之后在比萨店买吃的

Tagging Up Turf

任务：涂掉其他帮派的标志

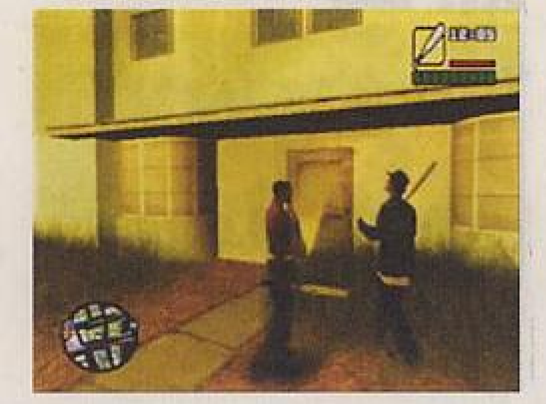
领取地点：S

□下车后马路对面有一处

□隔一条街的墙上有一处

Cleaning The Hood

任务：继续涂掉其他帮派的标志



领取地点：S

□继续熟悉操作，跟随小地图上的提示即可

Drive Thru

任务：消灭敌人

领取地点：S

□消灭红色标记的敌人即可

Nines And AK's

任务：使用枪械

领取地点：S

□学习使用枪械

□最后要求射击汽车的油箱使其爆炸

Drive-by

任务：火并

领取地点：S



□卡尔只负责开车，将对方汽车打爆即可

□找到最近的喷漆店甩掉警察

Sweet's girl

任务：救出Sweet和他女友

领取地点：S



□交火时最好蹲下开枪并寻找掩体

□找一辆车载着Sweet和他女友离开

Cesar Vialpando

任务：参加改装车比赛

领取地点：S

□类似跳舞机的小游戏，用右摇杆控制

Home Invasion

任务：盗窃

领取地点：R（12：00~20：00）

□跟随地图上的黄色方块提示

□入室后注意声音提示，用走或下蹲走

□在蓝箭头处按△搬走物品，偷3个即可

Catalyst

任务：打劫火车

领取地点：R

□先消灭所有敌人并爬上火车

□右摇杆控制方向，按住L1蓄力，把箱子扔给RYDER，要接到10个左右

□去喷漆店甩掉警察

Robbing Uncle Sam

任务：抢劫仓库

领取地点：R

□翻墙进入院子，解决所有警卫

□射击开关，让Ryder的货车进来

□在仓库内操纵叉车把6个箱子运上车

□建议当警卫袭击Ryder的时候，先下车解决掉警卫后再继续搬箱子

Og Loc

任务：追杀仇家

领取地点：BS

□可以按十字键→直接到达目的地

□敌人每次逃跑的路线是固定的，所以记住线路可以降低控制上的难度

Running Dog

任务：追杀敌人

领取地点：BS

□解决红箭头的目标即可

Wrong Side Of The Tracks

任务：消灭火车上的敌人

领取地点：BS

□注意与火车保持距离，提高命中

□每次出现的障碍物是相同的

Just Bussiness

任务：火并俄罗斯黑帮

领取地点：BS

□注意隐蔽；敌人火力很猛，尽快抢到MP5

□逃脱时用L1射击会比较好操作一些

High Stakes Low rider

任务：赛车

领取地点：CV

□必须使用Low rider的车子才行（在附近邻居处就能找到）

□比赛时要按顺序通过红色光柱

Life's a Beach

任务：抢劫音响设备

领取地点：OG（20：00~6：00）



□来到海滩，与DJ对话（不停按→同意她的问题）

□开始跳舞小游戏，获得4000分即成功

□把音响设备车开到指定仓库

Madd Dogg's Rhymes

任务：偷乐谱

领取地点：OG（20：00~6：00）



□Madd dogg的房子不太好找，多看地图
□进入后要暗杀警卫，在录音棚里找到乐谱
□拿到乐谱后可以用无声手枪消灭警卫

Management Issues

任务：解决OG的老板
领取地点：OG（20：00～6：00）



□抢到这位老板的一辆车，注意车不能有任何损坏
□在22：00之前停在俱乐部门前的两辆相同的车之间
□开车前往剧院，保持在两车中间的位置
□老板上车后直奔海边，加速冲出码头，按△跳车

House Party

任务：消灭来犯的敌人
领取地点：OG（20：00～6：00）

□Party中途被打断，敌人找上门来了
□消灭所有敌人即可（地图上的红三角）

Burning Desire

任务：放火
领取地点：Tenpenny



□跟随提示得到燃烧瓶
□击碎窗户把燃烧瓶扔进去
□发现屋内还有一个女孩，进去救她
□找到灭火器
□救出的女孩丹尼斯，成为卡尔的女友

Gray Imports

任务：消灭目标
领取地点：Tenpenny

□仓库内有很多掩体可以利用
□多射击油桶可以解决很多麻烦
□目标上车后要尽快追杀之

Doberman

任务：建立势力范围
领取地点：S

□帮会争斗，按提示消灭三拨敌人即可

Los Sepulcros

任务：消灭目标
领取地点：S

□熟悉使用十字键↑召集手下的弟兄
□消灭目标后会招来警察，去喷漆店吧

Reuniting the Families

任务：救出SWEET
领取地点：S

□与警方正面冲突，注意隐蔽
□在旅馆二楼找到SWEET，在天台击破直升机
□逃过警方的追捕

Green Sabre

任务：保护SWEET
领取地点：S



□Cesar发觉Big Smoke和Ryder背叛了帮会
□卡尔意识到Sweet正面临一个圈套
□消灭所有敌人后，被警察逮捕（情节安排）

第二章 乡村路

地图标识	领取人	任务
C	Officer Tenpenny	a. Badlands
$	Catalina	a. First Date b. Tanker Commander
TT	The Truth	a. Body Harvest
CV	Cesar	a. King In Exile
$	Catalina 2	a. First Base b. Local Liquor Store c. Gone Courting d. Against All Odds e. Made In Heaven f. Small Town Bank
CV	Cesar 2	a. Wu-Zi-Mu b. Farewell, My Love...
TT	The Truth 2	a. Are You Going To San Fierro

Badlands

任务：消灭目标并拍照
领取地点：Tenpenny

□骑山地摩托来到目的地，枪声会惊动目标
□追杀目标，之后对尸体拍照

First Date

□遇见正在抢劫的Catalina

Tanker Commander

任务：抢劫油罐车



□组装油罐车
□加油站的人会来阻止你，建议下车先干掉敌人
□把油罐车开到指定地点

Body Harvest

任务：夺回收割机
领取地点：The Truth

□跟随地点提示即可
□中间一段路可以从悬崖上冲下来，摔不坏的

King In Exile

□与Cesar见面

First Base；Local Liquor Store

任务：打劫便利店
领取地点：Catalina



□有人捷足先登了，只好追杀他们
□在驾驶越野车同时用L1开枪
□注意拣他们掉下的皮包

Gone Courting；Against All Odds

任务：打劫赌马店
领取地点：Catalina



□用遥控炸弹炸开金库大门和保险箱
□拿到钱后去最近的喷漆店吧

Made In Heaven；Small Town Bank

任务：抢劫银行
领取地点：Catalina



□用枪指着人质并用L2、R2切换
□用枪打坏取款机拿钱
□出来与警察火并，半路还会遇见大批警察，全灭后回到Catalina家

Wu-Zi-Mu

任务：赛车
领取地点：Cesar

□多熟悉赛道，避免图快而抄近路，因为山路崎岖很容易翻车

Farewell My Love...

任务：赛车
领取地点：Cesar

□上一个任务的逆行

Are You Going To San Fierro

任务：烧掉大麻
领取地点：Truth

□在限时内烧掉全部大麻，不要遗漏
□得到火箭筒打掉直升飞机

第三章 三藩市

地图标识	领取人	任务
CJ	Carl Johnson	a. Wear Flowers In Your Hair b. 555 We Tip c. Deconstruction d. Photo Opportunity e. Jizzy f. Outrider g. Snail Trail h. Ice Cold Killa i. Pier 69 j. Toreno's Last Flight
夜总会	Jizzy	a. T-Bone Mendez b. Mike Toreno
W	Woozie	a. Mountain Cloud Boys b. Run Fa Li c. Lure d. Amphibious Assault e. The Da Nang Thang
T	Triads	a. Yay Ka-Boom-Boom

Wear Flowers In Your Hair

任务：召集新弟兄
领取地点：CJ

□根据提示到达地点，按喇叭即可

555 We Tip

任务：陷害D.A持有毒品
领取地点：CJ

□干掉一名侍者，抢了他的衣服，之后在酒店门前等待D.A的车
□开着D.A的车回家，在车上放好毒品
□在限时内把他的车送回酒店的地下停车场，注意车不能有损坏

Deconstruction

任务：拆除板房
领取地点：CJ



□用推土机拆房子即可，注意两处油桶
□把工头连同厕所一起推进坑里
□用混凝土车活埋了他

Photo Opportunity

任务：拍照
领取地点：CJ



□路比较远，看好地图，先接上Cesar
□开车前往Angel pine，在房顶上拍照
□共有四人，其中包括Ryder

Jizzy

任务：连串任务
领取地点：Jizzy



□去Jizzy的夜总会，之后他会交给你一连串的任务
□最后一个任务稍难，要打爆那辆白色凯迪拉克。与凯迪拉克平行后按L2+L1或R2+L1左右瞄准射击即可

Outrider

任务：保护目标车辆
领取地点：CJ

□按照提示来到目标车辆
□赶在目标车之前消灭所有挡路的敌人

Snail Trail

任务：狙杀记者和线人
领取地点：CJ

□取得狙击步枪
□跟随火车来到Los Santos车站
□目标记者会搭出租车去见线人，注意这时候不能开枪杀他
□尾随出租车来到海滩，注意屏幕上的警戒条，离目标太近同样会导致任务失败
□在海滩狙杀两人

Ice Cold Killa

任务：除掉Jizzy
领取地点：CJ



□前往Jizzy的夜总会，前门无法进入，从旁边的脚手架爬进天窗
□与Jizzy对话后，他会逃走，接着追上去杀了他就行了

Pier 69

任务：与Ryder做个了断
领取地点：TRIED



□与屋顶的Cesar会合，之后用狙击步枪击毙对面的敌人
□下来后一路杀到海边，Ryder妄图乘坐汽艇逃跑
□追杀Ryder的时候注意与他平行后用R2/L2+L1开枪

Toreno's Last Flight

任务：击落直升机
领取地点：TRIED

□到达目的地后清场，发现直升飞机逃走
□用火箭筒将其击落
□路边有一辆摩托可以利用

T-Bone Mendez

任务：抢回毒品
领取地点：Jizzy

□跟随地图提示，到达后发现毒品被4个地痞抢走，追上去用L1抢回来
□4个目标会分散逃走，一个一个追即可

Mike Toreno

任务：救出Mike
领取地点：Jizzy

□跟随地图提示最后发现Mike在机场（Airport）
□注意屏幕右边的SIGNAL条，离Mike越近白色越长，注意必须在限时内找到Mike
□消灭所有带红色箭头的人，救出Mike
□摧毁面包车
□从机场出来后被3星通缉，去喷漆店

Mountain Cloud Boys

任务：保护Woozie
领取地点：Woozie

□跟随提示即可，之后杀光所有敌人，注意保护Woozie

Run Fa Li

任务：把目标车辆送到仓库
领取地点：Woozie

□先去机场取车，之后按照地图提示即可
□注意汽车不能损坏得太厉害，建议下车先解决掉那两辆摩托

Lure

任务：引开敌人
领取地点：Woozie

□随着光柱一路开过去即可

Amphibious Assault

任务：安装窃听器
领取地点：Woozie

□本任务要求一定的肺活量
□按照提示游到海里，之后爬上目标船只
□尽量暗杀敌人（硬拼也行）消灭全部敌人
□在船底处安装窃听器

The Da Nang Thang

任务：船上救人
领取地点：Woozie



□直升飞机被击落后上船，一路杀进去即可
□最后干掉拿武士刀的头目

Yay Ka-Boom-Boom

任务：破坏工厂
领取地点：TRIED

□依照提示来取得一辆装好炸弹的汽车
□把炸弹车送到指定位置
□工厂大门锁上，利用一段斜坡飞出围墙
□至此三藩市任务结束，接到一个电话，进入下一部分——沙漠任务

第四章 沙漠地带

地图标识	领取人	任务
T	Mike Toreno	a. Monster b. Highjack c. Interdiction d. Verdant Meadows
2	Air Field	a. Flight School b. N.O.E c. Stowaway
TT	The Truth	a. Black Project b. Green Goo

Monster

任务：熟悉地形
领取地点：Toreno



□驾驶大脚车在6分半以内跑完全部35个路点
□注意稳定即可

Highjack

任务：抢夺油罐车
领取地点：Toreno

□与油罐车保持相同的速度，让Cesar跳过去
□保持速度时注意连点油门即可

Interdiction

任务：取包裹
领取地点：Toreno

□来到指定的山顶并取得肩抗式火箭筒
□击落警方直升机
□到地图提示位置取得包裹

learning to fly

任务：学习驾驶飞机
领取地点：Toreno

□飞机的操控非常困难，一定要保持耐心
□单翼螺旋桨飞机操作（×：加速；□：减速；R3：收放起落架；L3：方向；L2：平行左转；R2：平行右转）
□单翼螺旋桨飞机任务（起飞，降落，回转，回转降落）
□直升飞机操作（×：上升；□：下降；L3：方向；L2：平行左转；R2：平行右转；L1：射击；○：导弹）
□直升飞机任务（起飞，降落，击毁指定车辆）
□双翼螺旋桨任务（两个特技动作）
□最后一个跳伞任务比较简单
□完成全部学习任务后可以去飞机场继续接Toreno的任务

N.O.E

任务：取货物
领取地点：Airyard

□飞得太高被雷达发现会招来战斗机
□到指定地点后返回即可，建议从外围的海面靠近目标

Stowaway

任务：炸毁飞机
领取地点：Airyard

□用摩托冲上飞机，只有一次机会
□在飞机上不能用枪，用拳头或刀解决敌人，最后抢到一个降落伞
□在油桶附近安装炸弹
□从飞机跳下

Black Project

任务：夺取火箭飞行器
领取地点：Airyard

□进入军事基地，用狙击枪熄灭探照灯
□从通风口下去
□先去关闭防空导弹为一会逃跑做准备
□一路下到基地底部找到火箭飞行器
□返回CJ机场即可

Green Goo

任务：为Truth寻找一件物品
领取地点：Airyard

□使用火箭飞行器追上火车，清除敌人
□打碎箱子找到目标
□至此飞机场任务全部结束，以后可以来收钱，并且允许使用火箭飞行器

第五章 赌城风云

地图标识	领取人	任务
赌场	Woozie	a. Fender Ketchup b. Explosive Situation c. You've Had Your Chips
TT	The Truth	a. Don Peyote b.Vertical Bird
Mafia	Ken Rosenburg	a. Intensive Care b. The Meat Business c. Freefall d.Saint Mark's Bistro
$	Robbery	a. Architectural Espionage b. Key To Her Heart c. Dam And Blast d. Cop Wheels e. Up Up And Away! f.Breaking The Bank At Caligula's
Mafia	Madd Dogg	a. Madd Dogg b.A Home In The Hills
赌场	Woozie 2	a. Fish In A Barrel
C	Officer Tenpenny	a. Misappropriation - TBC b. High Noon - TBC

Fender Ketchup

任务：拷问目标

领取地点：Four Dragons Casino



□把目标的恐惧指数加满即可，但不要撞死他

□逆行，紧急刹车，高速行驶都行，注意在高速公路上容易招来警察

Explosive Situation

任务：取得雷管

领取地点：Four Dragons Casino

□先把工地中央的两个操作员杀死，这样就没有时间限制了

□用卡车把目标木箱压碎

□根据提示脱出即可

You've Had Your Chips

任务：摧毁目标

领取地点：Four Dragons Casino

□按照提示摧毁目标即可

Don Peyote

任务：救人

领取地点：Triad Casino

□跟随地图提示找到两人

□在Snake Farm消灭所有敌人

Intensive Care

任务：找到Johnny

领取地点：Mafia



□用车分别去撞那三辆救护车，加速逃跑的是Johnny的车

□注意不要击毁目标车，只需不停地骚扰即可

□最后救护车的司机会下来，将其击毙，把救护车开到指定位置

The Meat Business

任务：保护rosie

领取地点：Mafia

□到达指定地点后发生一场大火并，备足子弹和防弹衣，杀出来即可

Freefall

任务：杀掉飞机上所有人

领取地点：Mafia



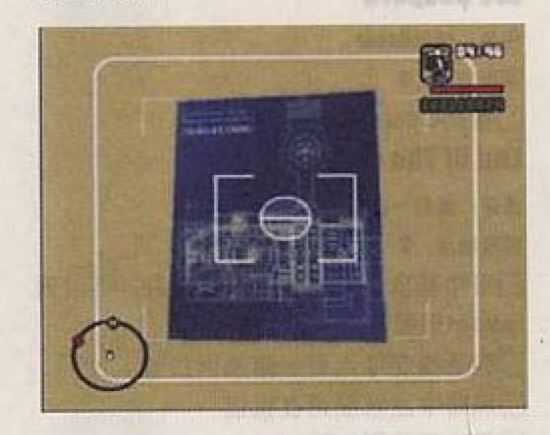
□驾驶飞机穿过指定的红色圆圈

□消灭飞机上的所有人

Architectural Espionage

任务：拍下赌场结构图

领取地点：$



□从游客手里抢一部相机

□进入大楼后与前台对话得知图纸在顶楼

□图纸房间内有警卫进入则任务失败

□把楼下的通风设备击毁引开警卫

□进入拍照，注意拍照成功会有提示

□冲出来回到指定位置即可

Key To Her Heart

任务：取得安全卡

领取地点：$

□跟踪Crouier，注意保持距离

□取得Gimp服装之后来到她家，注意停车地点是在她家马路对面

□杀掉她家门口的另一个Gimp后，进入即可

□此时并没有取得安全卡，要在以后不停地与Crouier约会增加好感度，之后可以进入她家取得安全卡

□Crouier喜欢高档饭店或你穿上Gimp服装去找她

Dam And Blast

任务：在大坝安装炸弹

领取地点：$

□开飞机来到指定位置，注意保持飞行高度就能看见跳伞的红圈了

□跳伞进入大坝，在发电机附近安放炸弹即可

Cop Wheels

任务：盗窃4辆警用摩托

领取地点：$

□在12分钟内偷到4辆警用摩托并送到指定的卡车上

□卡车会在城市外围的高速公路上固定运动

□建议从最远处的摩托下手，逃跑时尽量选择靠近高速公路的路线

Up Up And Away!

任务：抢夺直升机运送车辆

领取地点：$

□如果有飞行器直接进入即可（前提是完成全部Airyard任务）

□硬闯的话有些困难，敌人全部配备M4

□来到屋顶先击毁两架武装直升机

□驾驶直升机去指定地点吸住汽车，运送到CJ的机场

Madd Dogg

任务：救起Madd Dogg

领取地点：Madd Dogg

□让Madd Dogg跳在卡车上，之后送到医院

Fish In A Barrel

领取地点：Four Dragons Casino

□剧情，与Woozie正式结盟

Misapropriation

任务：取得文件

领取地点：Tenpenny

□杀死目标取得文件即可

High Noon

任务：干掉Pulaski

领取地点：Tenpenny

□目标车非常坚固，要有耐心

□多试几次，有目标车一定的几率会自己开翻

Saint Mark's Bistro

任务：消灭敌对帮派

领取地点：Mafia



□开飞机来到自由都市

□消灭所有敌人

□返回机场

A Home In The Hills

任务：夺回Madd dog的大屋

领取地点：

□跳伞后来到Madd dog的房顶，支撑一会，等待援军

□与弟兄们一起杀进去

□追杀敌人头目Big Poppa

Breaking The Bank At Caligula's

任务：抢劫Caligula赌场的金库

领取地点：$

□这个任务出现的条件是必须先从Crouier手里拿到安全卡

□进入地下室，往通风口扔几枚瓦斯

□停电后使用夜视仪

□用叉车支起大门（R3）

□杀到最下层金库

□回到楼上用炸药炸毁两台备用发电机

□金库大门开启，掩护兄弟们撤退

□接着，你要一路杀到顶楼，使用降落伞飞到对面楼上，驾驶飞机回到CJ机场

□如果没到达对面楼上，只要想办法回到CJ机场同样能完成任务

Vertical Bird

任务：用战斗机摧毁目标

领取地点：TT

□进入船舱后找到战斗机

□摧毁三架敌机和四艘目标舰艇

□R3键持续按上或按下改变喷气方向

□R1锁定敌目标之后持续一会儿等到锁定框变红后，导弹即具备跟踪功能

第六部分 重返洛城

地图标识	领取人	任务
CJ	Carl Johnson	a. Home Coming b. Cut Throat Business c. Riot
S	SWEET	a. Beat Down On B Cup b. Grove 4 Life c. Los Despera d. End Of The Line

Home Coming

任务：回家

领取地点：CJ

□帮派战重新开始

Cut Throat Business

任务：追踪OG

领取地点：CJ

□追踪OG到家即可

Beat Down On B Cup

任务：追查毒品来源

领取地点：S

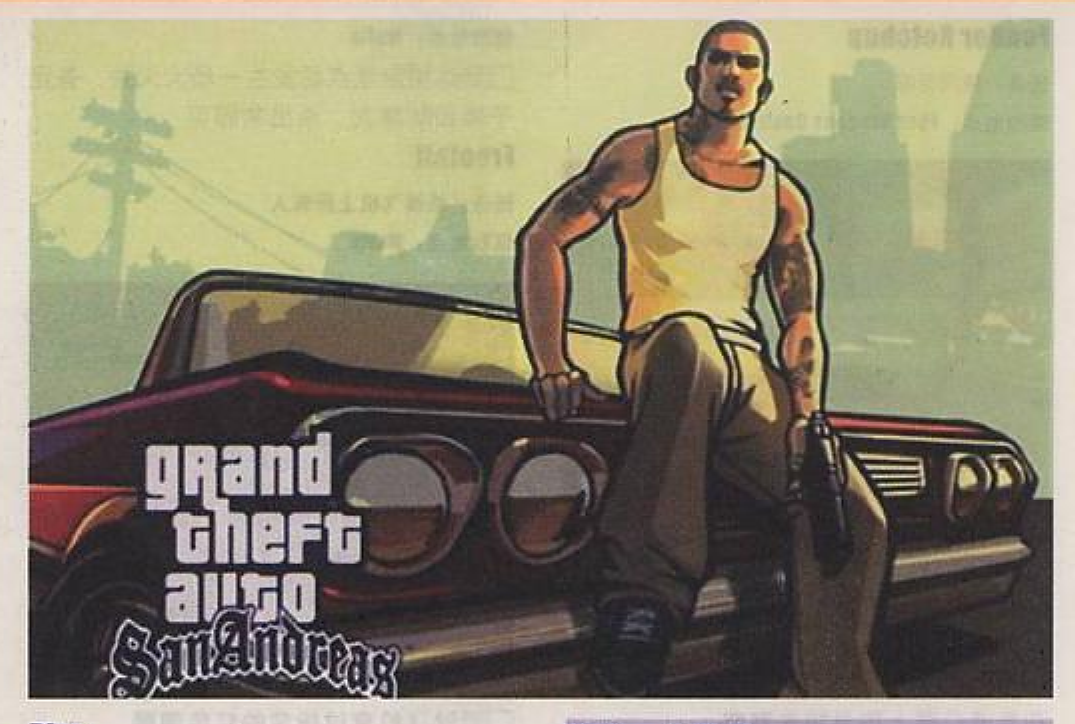
□按照提示进行即可

Grove 4 Life

任务：抢夺地盘

领取地点：S

□为了增加声望，抢下两块地盘



Riot

任务：送SWEET回家

领取地点：CJ

□送Sweet回家

Los Despera

任务：帮助Cesar

领取地点：S

□帮助Cesar夺回自己的地盘

End Of The Line

任务：最后一战

领取地点：S

□当你基本上控制了全部地盘后，可以到Sweet那领最后一个任务

□到达指定地点后一路杀到四楼

□黑暗中注意使用夜视仪

□干掉叛徒Big Smoke

□与救火车保持距离救下Sweet

Please Wait…

小秘密

Hint 篮球



Sweet房后有一个篮球场，在那可以练习投篮。

Hint 抢劫毒贩

在街头经常可以看到一些穿着黑色夹克的毒贩，杀死他们可以抢到$2000，实在缺钱的话不妨试试这招。

Hint 小游戏



家里的游戏机或俱乐部的街机都可以玩。另外，除了在Life's a Beach任务中，每次去俱乐部也可以玩跳舞小游戏。

Hint

GTA3：暴力都市主人公的玩偶

在San Fierro买下Zero的模型店，在货架上就能看到了。



实用秘籍

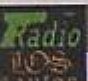
普通武器	R1、R2、L1、R2、←、↓、→、↑、←、↓、→、↑
强力武器	R1、R2、L1、R2、←、↓、→、↑、←、↓、↓、←
疯狂武器	R1、R2、L1、R2、←、↓、→、↑、←、↓、↓、↓
防弹衣和血全满	R1、R2、L1、xw、←、↓、→、↑、←、↓、→、↑
更好的驾驶技能	△、R1、R1、←、R1、L1、R2、L1
降低通缉等级	R1、R1、○、R2、↑、↓、↑、↓、↑、↓



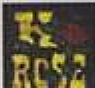
广播电台

《侠盗车手：圣安德列斯》的故事设定在美国90年代初，因此汽车电台里的音乐也充满了那个时代的味道。无论是节奏轻快的Hip Hop，还是柔美抒情的乡村民谣，亦或金属味十足的非主流摇滚，相信必有一个电台会符合你的口味。在完成任务归来的路上，打开收音机，听着这些经典老歌，也许会为这款充满了暴力的游戏带来一丝片刻的宁静……


Playback
经典说唱

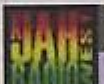

Radio Los Santos
匪帮说唱

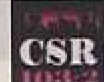
Bounce FM
放克音乐


K-Rose
乡村民谣


KDST
经典摇滚


SFUR
库房舞曲


KJAH
雷鬼

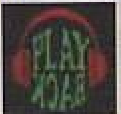

CSR 103:2
灵魂乐


WCTR
谈话频道


Radio-X
非主流摇滚


Master Sounds 98.3
爵士乐

推荐歌曲



Playback

推荐乐队：Public Enemy

GTA中推荐单曲：Rebel Without a Pause

Playback频道主播Classic RAP(经典说唱)，这里不得不提的乐队是Public Enemy，与后来说唱乐中充斥着暴力、毒品和性等话题不同，Public Enemy的音乐更多关注种族冲突等社会问题，可以说Public Enemy之于Hip Hop就象Bob Dylan之于摇滚乐，他们同属于里程碑似的乐人，这也使他们的影响力跨越了音乐的各个领域。



Radio Los Santos

推荐乐队：N.W.A.；2-Pac，Dr.Dre，Ice Cube，Cypress Hill

GTA中推荐单曲：Deep Cover（Dr.Dre）；I Don't Give a F**k（2-Pac）；How I Could Just Kill a Man（Cypress Hill）；It Was a Good Day（Ice Cube）

Radio Los Santos收录了90年代初美国最具影响力也最具争议的几个RAP乐人乐队：N.W.A.；2-Pac（图-派克）；Dr.Dre（瑞博士）；Ice Cube（冰立方）和Cypress Hill（柏树山）。


图-派克与主人公CJ似乎有几分相象

图-派克原名Tupac Amaru Shakur，与很多不幸的美国黑人孩子一样，图-派克的童年相当灰暗，当他的音乐天赋被逐渐唤醒，图-派克几乎是在一夜之间成为了明星。2-Pac的音乐放荡不羁，歌词里通常充满了粗口和暴力，然而事实上，这些在我们听起来有些刺耳的语言也是美国黑人生活中的常用语，图-派克不过是把它们原封不动地用在他的Rap里，也正因为这种诚实和纯粹，造就了图-派克在RAP界的地位。



Bounce FM

推荐乐队：The Gap band

GTA中推荐单曲：You dropped bomb on me

Funk(放克乐)起源于60年代，与Rap或Hip Hop类似，Funk的灵感同样来自于黑人的舞曲，直至90年代初Funk乐中混合了爵士、说唱以及很多摇滚乐的要素，变得不太清晰了。

The Gap band组合的这首本来表现刻骨爱恋的《You dropped bomb on me》在"911"以后由于涉及Bomb等敏感字眼而被全美很多电台列为禁播歌曲，有兴趣的读者可以在GTA中听一下。



Radio-X

推荐乐人：Helmet；Guns N' Roses；Soundgarden

GTA中推荐单曲：Welcome to the Jungle（Guns N' Roses）；Unsung（Helmet）；Rusty Cage（Soundgarden）

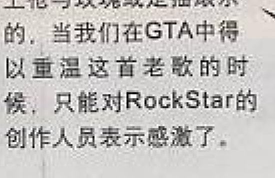
Radio-X中的几个乐队应该是大家比较熟悉的了，象Guns N' Roses（枪与玫瑰）Helmet（钢盔）和Soundgarden（声音花园）都是中国摇滚迷所津津乐道的，当然了，他们在GTA中的表演也同样出色，《Welcome to the Jungle》选自枪与玫瑰于1987年发行的首张专辑《Appetite For Destruction》，这首历史上最经典硬摇滚曾经征服了无数的听众，许多人就是从它开始喜欢上枪与玫瑰或是摇滚乐的，当我们在GTA中得以重温这首老歌的时候，只能对RockStar的创作人员表示感激了。

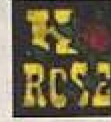
专辑《Appetite For Destruction》


Soundgarden（声音花园）



Helmet（钢盔）


Guns N' Roses（枪与玫瑰）



K-Rose

推荐乐人：Statler Bros；Whitey Shafer

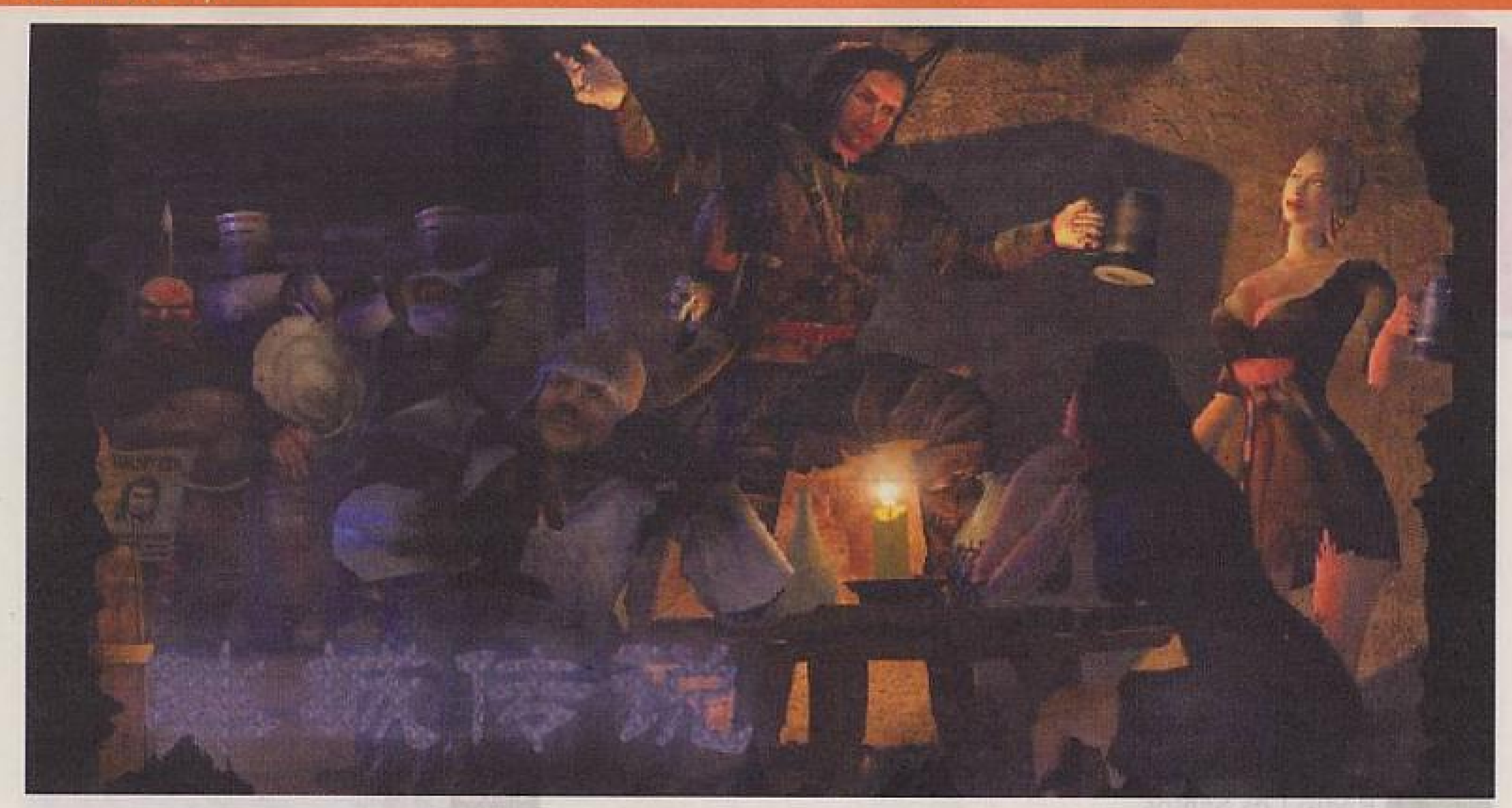
GTA中推荐单曲：New York City；All my eyes live in Texas

也许90年代初并不是美国乡村音乐的黄金时期，但乡村民谣一直在美国流行乐中占有重要的地位。GTA中也不例外，在游戏的第二部分，当你驾驶着皮卡行驶在乡村小路上，打开收音机，听上一段K-Rose电台的乡村音乐，尤其是Whitey Shafer那一段"All my eyes live in Texas"的精彩和声足以让你陶醉地忘记了去接任务。


乡村歌手Whitey Shafer

以上只是GTA中部分电台心得，而以经典摇滚为主KDST，雷鬼风格的KJAH都是非常值得一听的电台。GTA是一款神奇的游戏，它包含了太多的内容，本文只是起一个抛砖的引子，欢迎所有喜欢GTA的朋友和我们一起讨论。

文/湖一倒



背景和介绍

《The Bard's Tale》系列的首部作品《Tales of the Unknown, Volume I: The Bard's Tale》于1985年在Apple II平台上发售，由此奠定了其创始人Brian Fargo在游戏届的地位，并取得了空前的成功和好评，在那时的个人电脑平台上都有相应版本推出，比如Apple-II、Commander 64、Amiga、PC等等，1987年也推出了NES(美版的FC)版本。游戏取材于龙于地下城传说故事，发生在名为Skara Brae的城镇，玩家要控制6个或者更多的角色对抗居住在塔内的魔王。在那个年代，该游戏以其精致的画面，创新的剧情，和精细的设计令无数玩家着迷。直到今天，《Bard's Tale》许多设计要素仍旧以不同的形态出现在许多RPG中。如果你对Brian Fargo还不敏感，那他其他的两款作品一定会让你想起他了，他也是《博得之门》和《辐射》的出品人!

The Bard's Tale Construction Set	1991
The Bard's Tale Trilogy	1990
The Bard's Tale III: Thief of Fate	1988
The Bard's Tale II: The Destiny Knight	1986
Tales of the Unknown, Volume I: The Bard's Tale	1985

Brian Fargo 退出Interplay Inc后，创建属于自己的公司 - inXile Entertainment,该公司的第一部作品就是全新的《The Bard's Tale》，Fargo从Snowbird 购买了用于《Champions of Norrath》的图像引擎，而其作品的特殊之处在于，它极度嘲讽了流行于RPG中的英雄主义，并且颠覆了传统RPG中魔法系统。它就像游戏届中的《惊声尖叫》，令你忍俊不禁之余，能享受到一部纯正的RPG-Style的作品。

说实话，我真不知道为什么这游戏中文名字叫做“冰城传说”，尽管确实有段路程是冰雪交加，但是和冰城实在是没有关系。

流程

注意：游戏中会有地图，地图外会有一个标有“N”的灰色方块，也就是我们的指北向。

注意：游戏中会有分支任务和隐藏地点我们以“SQ#No.”(Side Quest)作标示

在故事开始前，我们为主人公起个名字 - 巴德，然后跟随巴德开始他的旅程。

第一章：霍顿镇 Houton

醉鼠客栈 Drunken Rat Tavern

巴德开始旅程的地方位于霍顿镇（Houton）的醉鼠客栈（Drunken Rat Tavern），为了混口饭吃。巴德召唤了一只老鼠（这是巴德最先拥有的技能）吓唬客栈的女老板玛丽（Mary），玛丽惊恐之余希望巴德帮她除掉地下室的老鼠，并许诺提供最好的饮食和服务（从巴德色迷迷的目光，你能猜到是什么服务）。客栈中有些旅人，你可以听醉汉三重唱，也可以聊聊天然后再开始任务。

穿过主厅，进入后面的房间，左边有的箱子可以取得一些金钱，然后下楼梯。前面是存储点，一直向前走，穿过一道破碎的墙壁，走到最里面。你可以看到地上有个小老鼠，你可以召唤出自己的老鼠解决对方，也可以用剑杀死他。当巴德洋洋自得以为解决问题的时候，一只巨大的喷火老鼠出现在他后面。巴德浑身是火，只能回到客栈的主厅。在被所有人都嘲笑一边后，玛丽给了巴德一把更好的武器（Broadsword）。如果你受到较大的伤害，可以听听醉汉三重唱休息一下。

主人公

Bard - 我们的主人公，一个混迹于中世纪的游吟诗人。尽管在现在游吟诗人富含浪漫，自由的气息，但在我们主人公生存的年代,那不过是个普通职业。他们走街串巷，用歌声混口饭吃，成分自然良莠不齐，我们的主人公恰恰属于那种没有本质堕落，却绝不怎么高尚的一类，他只对三个词比较敏感：钱，女人和活命。在我们的主人公展开旅程之前，我们先来熟悉一下他的世界吧。

在古代爱尔兰，游吟诗人（bards）是一种职业身份，他们将所有故事被按照以下的类目收集在一起：出生，私奔，历险，旅行，战争，盛宴，求爱，幻想，奇袭，侵扰，毁灭，屠杀，侵入，爱情，远征，洞穴，死亡，围攻，狂热。这些故事题材的吟诵是要根据不同场合的情景而即兴做出的。

再次回到地下室，一个老人会出来问你需不需要基本操作指导，随你选择。之后，还会教给你第二种召唤圣歌电蜘蛛（Thunder Spider），走回火老鼠的附近，电蜘蛛会迅速的帮你解决掉这第一个BOSS。

“回到客栈会和玛丽发生对话——

不客气：提供给你最好的房间和服务！（不过你什么也看不见）

客气：提供给你最差的房间而且什么也没有。”

霍顿镇 HOUTON

离开客栈，你会遇到一个老人，他会送给你“Caleigh”的魔法和一些 Adderstones (召唤魔法的必备道具)。最后他会给你一个任务，去仙女围场（Fairyhunt Woods）找到特罗族人（Trow）巴纳菲特（Bannafeet）。

“对话中，如果你对他——

不客气：老人会提供一些关于他自己的更多的信息

客气：正常剧情”

“执行任务前，可以在霍顿镇四处转悠一下。你可以在井边找到一只狗狗——

不客气：狗狗会跑掉，当你出镇再回来后，狗狗还会回来

客气：狗狗会跟着你，当你升到3级后，会有“Dog Training Talent”特技供选择”

北部的黑锤工房（Blackhammer Smithy）可以买到一些武器和装备和一张藏宝图。买下藏宝图会激活秘密区域SA1:Ruins of Dun Alfiene，但是注意，买下藏宝图后，商店老板塞缪斯会心满意得的退休，因此先买下需要的装备再购买宝图吧。

西侧有三个房子聚集在一起，东南角住着一个妇人，屋子里面有宝箱，她会因为你的到来惊声尖叫。她的对门住着老家伙维特（Old Man Vinters）他喋喋不休的谈到的事情就是怪物（Bugbear）。

“最北面的房子里住着桶匠，如果你打坏屋外的木桶他会出来责怪你——

不客气：什么也不发生

客气：他会给你一个支线任务(SQ1:Barrel Maker)，要求你毁坏一定数量的木桶然后回来领赏。”

在镇子的东侧，客栈下方是奥甘的家(Ogan's Mum)，进去后和奥甘的妈妈对话，她会交给你另一个支线任务(SQ2：Ogan's Mum)。奥甘家的南方住着德拉德(Darraud)，他会交给你杀死怪物的支线任务（SQ3:Bugbear）。游历城镇后，从城镇的南出口进入下一节，仙女围场。

Caleigh：召唤女巫

1 Adderstone：回复所有人员
2 Adderstones：减少 50% 伤害
3 Adderstones：无敌

在城镇中还会发生下列事情

* 在城镇中会撞倒一个老人，他理直气壮的教训了你一顿并要求你道歉。对他客气些会得到额外的经验值
* 攻击城镇中游荡的牛，会推倒它。推倒25只以后，会有牛攻击你





仙女围场 Fairyhaunt Woods

仙女围场充斥着恶狼，在这里，你刚学会的召唤“电蜘蛛”会给你很大的帮助。出口不远处站着一个猎人，他告诉你仙女围场可以打到松鸡。这也是一个隐藏的任务，但是任务列表中并不会显示出来。探索仙女围场，在西北方向会有一个地方经常出现松鸡，你的狗会给你一些提示。用弓箭射下松鸡后回到猎人处就会解开第二个秘密地点（SA2: Hunting Grounding）。

在地图的西南角，你会在高台上找到巴纳菲特（Bannafeet），他要求你救出关在关在霍顿森林（Houton Forest）监牢中的肯特尔.斯沃特（Ketill Swart），并告诉你了打开监牢的口令，同时打开了一条通向霍顿镇的捷径。

“对话中——

不客气：他会叫你去看看在霍顿镇中的井里有什么？也就是考验你的胆量。回到霍顿镇，进入井里可以获得额外的经验。然后他才交给你营救肯特尔.斯沃特的任务。

客气：会跳过井的一段，直接交给你营救肯特尔.斯沃特的任务。”

回到霍顿镇，从东边的出口进入下一节，霍顿镇森林。

霍顿镇森林 Huoton Forest



霍顿镇的森林由特罗族人统治，你将面对这些进攻犀利快速，团队合作一流的敌人。如果初始技能掌握了“Dual Wield”并升级到“Riposte”会比较轻松面对。去监牢的位置触发剧情，进入监牢后杀死两个看守，然后和监牢中的人对话，他们会要求你拯救他们。要营救肯特尔，需要拨动地上的开关。注意地上的开关运作方式，对它动作时，第一次是询问开关的作用，犯人们会做出反应，而你要根据反应选择开关，注意中间的人-他就是肯特尔，只要他说是，那就拨动这个开关，不要管别人的。如

果你懒得理会这帮话涝儿，正确的顺序是 2-1-2-3-1-2。

救出肯特尔后一路杀回霍顿镇，然后去仙女围场找巴纳菲特交任务。他会教给你新的召唤圣歌"Heroine/弓箭手"，如果你在监牢不慎杀了肯特尔，他会在后面的肯特尔的藏身处教给你，但是为了省事，还是别那么干了。

回到霍顿镇，那个老头又出来了。他对你说要你去柯克沃尔镇（Kirkwall）找他兄弟鲍勃，既然老头子又给魔兽又给钱，想来去柯克沃尔也有些美差。从北面的门离开时，警长会拦住你希望你重新把肯特尔抓回来，这家伙现在躲在挪威斯德尔（Neversdale）。

这时候你可以选择是去柯克沃尔还是挪威斯德尔，这随你便。注意地图上除了猛兽和强盗外，有个流浪的特洛族人，和他相遇可以买到四张隐秘地点的地图，不过这时候身上的银子明显不够，要省事可以祭出秘籍法宝（按住L1+R1,然后顺序输入上下上下，左右左右），得到全部的隐秘地点后再去解决其他事情不迟。另外地图上还有个传教士，你可以向他捐赠疗伤。

第二章：挪威斯德尔 Neversdale



挪威斯德尔被一条大河隔开成南北两个地方，中间还有群山。你出现在东南角，向北方前进探索。这里有特洛族和大熊出现，新学会的"弓箭手"会帮你不少忙。

> 到达河的北岸，有个特洛族人Chubnik在河边摆渡，和他对话——
> 不客气：他会免费载你过河，不过后面你可要埃宰了。
> 客气：付 15 个银子过河
> 先不客气然后客气：付 10 个银子过河

过河后向北不远，就看到奥甘和一个特洛族人在对话，奥甘说他是被选中的勇士要去营救公主，然而不幸得是被特罗族人一箭就射了一个对穿顶门。作为主角，巴德自然走了上去，特罗族人骄横的问你是不是也是打算找死的被选者，无论你是客气还是不客气都会迎来一场战斗。消灭特罗族人后，对奥甘尸体动作，一阵奚落之后，还不忘记将母亲的问候带给这个可怜的孩子（SQ1的任务到此算是完成一半）。

继续向西北进发，很快来到肯特尔的藏身处（Kentill Hideout），肯特尔在上面大骂你见利忘义，小人居心，威胁恐吓不断。先放下他不管，向南进入岔路口，消灭干净敌人后，在宝箱内得到一个战利品（Token：Badger Hide Gloves）。返回肯特尔的藏身处，进去收拾掉他（用弓箭手做辅助会非常迅速的结束战斗）。在这里你会得到"Eagle Charm"和圣歌"Crone /女巫"。





> 出来后向西南前进，来到河的南岸，和Piskey对话，根据你和Chubnik的对话会有三种结果；对chubnik——
> 不客气：Piskey 会讹诈你 100 个银子的过河费
> 客气：Piskey 会充满敬意地免费运你过河
> 先不客气然后客气：Piskey 收你 10 块过河费

> 过河后，会遇到特罗族的小头目法纳夫（Fnarf）和他的同党，一阵对话后，显然要引起一场争斗，这时候肯特尔会说要帮助你干掉对手——
> 不客气：拒绝肯特尔并狠狠地奚落他一下
> 客气：肯特尔会逃跑到这一侧地图的最东面，你的狗狗会追着他。

回到霍顿镇，警长会好好的表扬你一顿，而你可以顺势将SQ2：Ogan's Mum的任务完成，同时也完成SQ3: Bugbear的任务。

[SQ1]桶匠的要求

从桶匠那里得到任务，他要求你尽可能多的毁掉镇子里的木桶。

* 1-10 得到5块银子
* 11-25 得到50块银子
* 26以上 得到500银子

镇里的醉鼠酒吧中有19个木桶，商店里有4个，毁掉它们然后重新进入就会发现木桶会重新出现。因此你可以反复进行来获得足够的数目领赏。

[SQ2]奥甘的妈妈 / Ogan's Mum

在霍顿镇遇到的老妇人会告诉巴德，她的儿子跑掉了，希望巴德能给儿子带个好。巴德会在第二章挪威斯德尔看到奥甘被特罗人杀掉，这是游戏中最令人心碎的一幕。回到霍顿镇之后，再次去奥甘妈妈那里，告诉她儿子的死讯，告诉她已经为她儿子报仇了（对她客气些）。奥甘的妈妈会给你"Rabbit's Foot"



[SQ3]怪物的故事 / Bugbear

从德拉德(Darraud)处领到任务，出门后向西前进，地图上会有标示。在进入怪物居住的洞穴前，要确定自己有足够的能力。我建议你升级到6-8级。怪物的洞穴中会有大量的陷阱，墙壁上还会有怪物伏击你。首先向东取得更好的剑 - Caladbolg。然后去最北方，中间有个箱子，开启箱子会引发剧情。干掉怪物

后，你会发现这不过是一出“李鬼”的故事，返回德拉德(Darraud)处领赏。

第三章：柯克沃尔 Kirkwall



“刚刚踏入柯克沃尔的大门，迎面就跑来一大~~妹子，兴奋得说你就是她走失N多年的Lover，对于这样的从没有过的经历，你对她——

不客气：她会说她喜欢你的粗鲁，认为这才够男人味儿，就更确定你是她爱人。

客气：她会说你冒充她男朋友，总之她会跑掉并告诉她父亲。这会导致后面的流程有稍许变化。”

快速的浏览一下小镇，鲍勃（Bobb）在镇子的东北方，他的西边有两个菲斯通（Finstown）的居民,和他们对话会解开菲斯通（第五章）任务。和鲍勃说话，并一直对他不客气些，他会带你找到另一个鲍勃，再对他不客气会找到第三个鲍勃…一直到找到第五个鲍勃。如果你对他客气，他会叫你自己去找下一个鲍勃，然后一直循环直到你对他不客气。找齐五个鲍勃后，他们会教给你“萤火虫/Light Fairy”圣歌，并打开一扇锁住的门。在进去之前还有以下事情可以做。

在Fat Lute客栈

-有传教士可以募捐，恢复并解开一些EXTRA的物品

-在客栈中放出老鼠吓唬妇女并收回老鼠，她会给你额外的金钱和经验（别忘了，这是巴德的老本行呀）

-客栈中有个叫柯诺（Connor）大家伙，他看起来很沮丧，和他对话会叫你滚开。

按照地图上标明地方获得“Falstone”和“守护者/BodyGuard”圣歌，这两个屋子以前都是漆黑一片，现在可以用“萤火虫”照亮



在瓦尔维特工房（Velvet Hammer）买下Harp(竖琴)，这可以使你召唤两个帮手。之后去鲍勃打开的房门，绕到后面，四个桶后面有扇门，出去就来到下一节“隐秘谷/Hidden Bluff”

隐秘谷 Hidden Bluff



“进入隐秘谷的大门，鲍勃就站在门口，他会对你说你是被选者之一，美丽的公主等着你去救援，更有大量的赏金——

不客气：鲍勃为了让你去神庙不得不给你一些额外的金钱

客气：鲍勃只让你去神庙”

到神庙后，鲍勃开始召唤公主的影像，但是因为少了一个重要的铃（Bell）圣歌达不到效果，而你不得不去费恩的农场跑一趟，把其中一个鲍勃丢失的铃找回来。

从南面的门可以到费恩（Finn）农场的外面，那里充满了恶狼，用“弓箭手”和“女巫”得组合会有很好的效果。向西南方前进，在石柱圈的附近可以找到另外一具前任被选者的尸体。

“进入菲恩的农场和他对话—

不客气：菲恩会答应把铃给你

客气：菲恩会要求你替他杀死一些讨厌的鸟和特罗人”

“这时候，菲恩的女儿－也就是在柯克沃尔门口遇到的那个大妹子会出来搅局，根据你一开始对他的态度—

不客气：菲恩的女儿要求嫁给你，而你发现你得找个倒霉鬼从你手上接下这个烂摊子。

客气：菲恩的女儿会要求他爸杀死你，而你不得不跑路了事。”

“回到柯克沃尔镇，去酒吧找柯诺(Connor)，看来他是替代你得最好人选，对话中—

不客气：柯诺会和你比试一下，你要输掉这场比赛。打倒他的话还需要重新来过。

客气：鼓励柯诺去寻找丢失的爱。”

如果前面出现菲恩的女儿要求菲恩杀死你得情节，则没有这段对话直接开始战斗，你仍旧要输掉比赛。

解决了菲恩的千斤的问题，返回菲恩农场，菲恩告诉巴德铃铛挂在他那只疯掉的马的脖子上，要是有本事就自己去拿吧。疯马就在石柱圈的中央，带上“弓箭手”去会很有帮助，拿到铃后回神庙，发生剧情。

第四章：高地公园 Highland Park

鲍勃会把你带到高地公园，向北走会碰到先前的特罗族小头目法纳夫，结束战斗后，进入打开的门。后面的道路被能量墙阻拦，坡上还站着特罗族人攻击你。

“门后的右侧站着一个人·梅尔（Mell），和他对话—

不客气：梅尔不会给你带路，直到你对他客气些

客气：梅尔会给你带路，方法就是对能量墙进行肉体攻击。

”

召唤出“弓箭手”同时换上弓箭会顺利的击溃山坡上的敌人，只有完全消灭它们，梅尔才会替你打开能量墙。顺着道路一直走，最北端有一具前任被选者的尸体，你会得到升级的弓 - Glaisne，通过向南方的能量墙后还会在宝箱内找到召唤“老鼠/RAT”的圣歌升级版。一直向前走，只到遇到法纳夫，这时候的他已经变成召唤法师了，召唤出“萤火虫”和“守卫者”会对你很有帮助。杀死法纳夫你会得到新的乐器“Orante Lute”回到入口处，见到梅尔，他会教给你圣歌“雇佣军/Mercenary”。

第五章：森林巨塔 Forest Tower

森林巨塔由树怪贺恩看守，它是看守公主的三魔神之一。费奥纳斯（Fionnaoch）- 也就是本作的Big Boss，德鲁伊教士团的首领，他命令贺恩阻止你前进的步伐，并派遣手下的亲信一旦你突破贺恩，也要把你困在塔内。

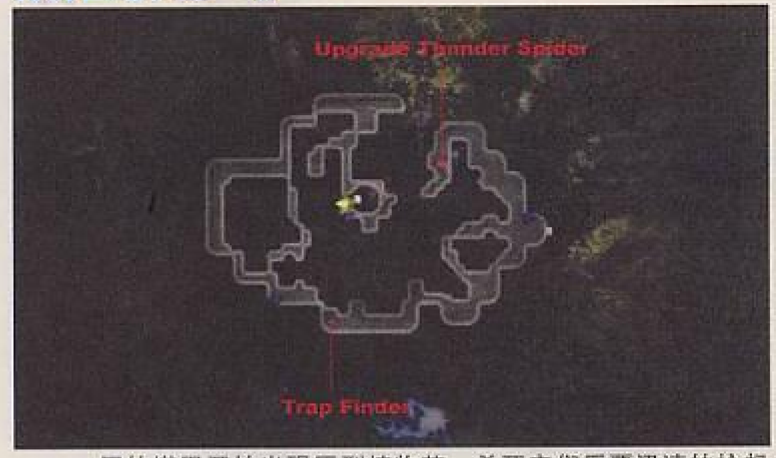


游戏中贺恩的形象来自于古代凯尔特人的图腾崇拜，关于贺恩除了它的名字所知甚少。现代关于贺恩仅仅来自于极少量的古代遗迹上。它头生鹿角，经常呈沉思的坐姿，而且通常和大量的野生动物在一起。

塔外山路

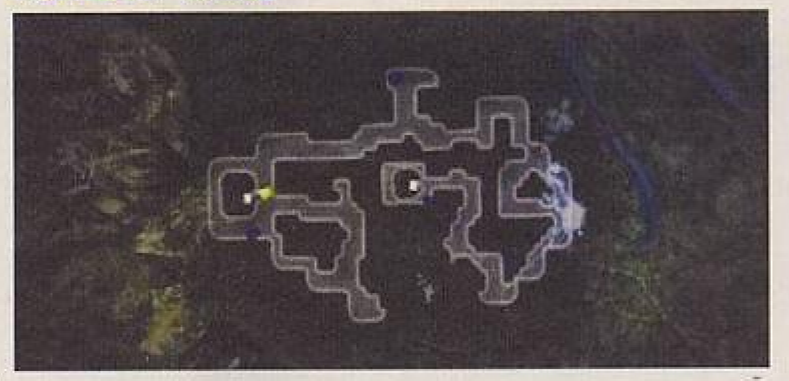
塔外聚集着很多巨狼，召唤“守护者”和“雇佣兵”然后使用弓箭迅速清除他们。搜索完宝箱后即可进入塔内。

森林巨塔，第一层



一层的塔里开始出现巨型植物花，杀死它们后要迅速的捡起掉落的种子（Seed），否则种子会长成新的敌人。这层有两首圣歌，请按照地图拿到。“探路者/Trap Finder”会帮助你找到各种陷阱，并拾起宝物。“升级电蜘蛛/Upgrade Thunder Spider”在对付植物时也很有效。

森林巨塔，第二层



二层塔里没有必要的宝物，愿意的话可以搜寻宝箱，不愿意地话可以直接上三层。

森林巨塔，第三层



三层塔中可以拿到一个战利品 - Silver Torc，还有一件武器：Cronderg，这是一件链锤武器。



森林巨塔，贺恩的老巢

贺恩得攻击很简单，召唤出“雇佣兵”和“弓箭手”可以替你阻挡住贺恩召唤的植物，而你可以用火箭攻击贺恩。受到伤害的贺恩会钻入地下，然后从固定的几个地点钻出来，反复几次就可以轻松解决掉他。贺恩被干掉后，你将拥有召唤它的能力。它和女巫一样会消耗你的Adderstones。

Herne: 召唤树怪Herne
1 Adderstone: 困住附近的敌人
2 Adderstones: 困住更大范围的敌人并且使附近的敌人中毒
3 Adderstones: 困住更大范围的敌人并且杀死附近的敌人

这时候公主出现，她告诉你回到柯克沃尔镇找鲍勃，来商量下一步的计划。走出贺恩的老巢，你将面对赶来援助的德鲁伊兵团。而这时候柯克沃尔发生了一件大事....菲恩准备在雨夜埋葬掉那匹被你杀死的疯马的时候，却被魔化了，柯克沃尔陷入一片混乱。按原路杀回柯克沃尔，德鲁伊兵团相当棘手，用“电蜘蛛”和“雇佣兵”协助你战斗。出塔之外还有一批德鲁伊的部队，用两次刚刚得来的“贺恩”，消灭一部分敌人，然后再分批消灭。

柯克沃尔现在被大量的骷髅马统治，它们四处杀人。一直向西边杀，找到鲍勃。鲍勃会告诉你山路的位置，同时还会上演一次怎么都死不掉的好戏。

第六章：山路 Mountain Pass

山路

山路被皑皑白雪覆盖着，巴德被冻得连路也走不快。如果你直接向西去，会被风暴阻挡在山谷的外面。如果这时侯召唤“守卫者”会有额外的剧情。

“ 向东你会碰到高尔（Gower），和他对话 —

不客气 - 高尔会讹诈你些钱，才会给你一杯暖身的酒

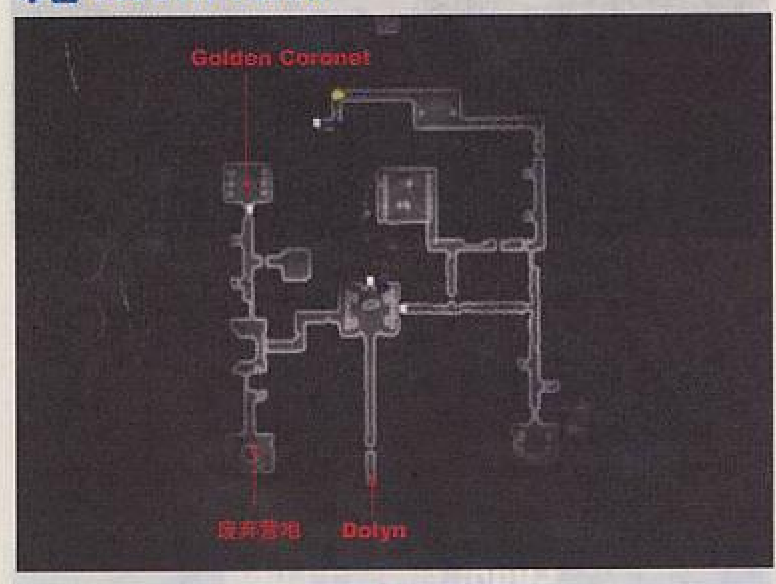
客气 - 高尔会免费给你一杯酒 ”

高尔其实是受到某种诅咒的克罗族人，他要求你看在一杯酒的份子上去把那把注定要杀了他的魔剑给拿回来。虽然巴德觉得这买卖不值，但是既然受了恩惠，怎么也要回报。向北方走到冰河的岸边，巴德看到河岸的宝箱 - 一个明显的陷阱，连巴德都抱怨这样剧情安排实在是有些幼稚，但是为了继续前进，还是需要打开它得到“Upgrade Mercenary/升级雇佣兵”圣歌。这时候德鲁伊教士出现，会嘲笑你实在是笨蛋，并把你所在地脚下的冰层击碎，巴德只好随着冰块开始漂流

冰河 Frozen River

冰河的道路是固定的，只要随着漂流就可以了。四周会有些水怪（Finfolk）开始攻击你，召唤“电蜘蛛”把这些湿漉漉的家伙赶回河里吧。经过一段水路，巴德要通过一段路地来到下一个漂流点，在最终的登陆点会有一批彪悍的特罗族人欢迎你。小心应付吧

冰墓 Frozen Tomb



出发点北部和东部的门都被锁住，所以先向南。南方的冰墙后面困着袋人“杜兰”，杜兰恳求你营救他出去，并许诺给你报酬。和他对话 —

“ 不客气 - 杜兰对你的态度不满 （影响后面的章节）

客气 - 杜兰会告诉关于锁住的门的信息，开这两扇门的石头一块在他的营地中，一块在他身上。 ”

根据杜兰的信息向西南方的废弃的营地前进，在那里可以找到一些银子和Raven Stone。营地北方的门被锁住，所以先回到出发点，进入墓室（Burial Chambers）

墓室 Burial Chambers



“ 进入墓室，向埋葬维京王的主墓室前进，一路上会遇到新的敌人 - 不死维京战士。进入维京王的墓室会看到他坐在椅子上，和他对话两次，他会告诉巴德他的苦恼，他叫哈芬(Hrafn)，因为生性懦弱，被禁止进入瓦尔哈拉殿堂(北欧神话主神兼死亡之神奥丁接待英灵的殿堂)直到他能证明他的勇敢—

不客气：激怒他，他会带你进行下一步

客气：无法前进，必须激怒他 ”

维京王哈芬在你得鼓动下，进入北面的墓地，他要杀死25个维京战士证明自己，而你恰好有机会探索这个地方，为了有充足的时间，你可以替他杀几个敌人，延缓一下时间。一旦哈芬完成任务，他会给你Royal Stone），瓦尔基里(北欧神话中奥丁神的婢女之一）则会教你新的圣歌 - “火元素”和新的乐器 Jeweked Flute 。“火元素”会把冰墙融化，你因此可以去营救杜兰了。离开之前别忘了在东南角的小屋找到“Kit Shield”

冰墓 第二节

“ 回到冰墓后，要注意火元素会将冻住的维京战士解冻。这时候要回去营救杜兰，根据第一次对他的态度—

不客气：杜兰会跑掉，然后被东侧的机关杀死，从他的尸体上可以找到 Ring of Tara，但是 Tree Stone 会被摔坏，因此拿不到 Golden Coronet。

客气：杜兰会交给你Tree Stone,它可以打开东侧的门和营地北侧的门，在那里可找到 Golden Coronet。 ”

“ 从东门出去，探索整个墓地 - 如果你愿意的话。之后，在出口你会碰到高尔，他正等待你的到来，和他对话—

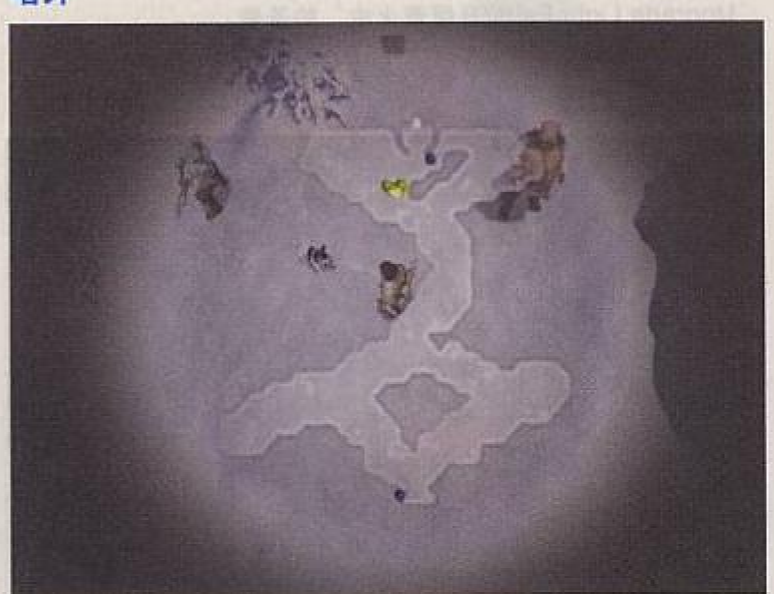
不客气：你会把剑向高尔投去，可怜的高尔还是被你杀死。

客气：高尔会拿 Quicksilver Broadsword 和 Badge of the Wind 和你交换。 ”

出门后只能向高山之塔前进 （Mountain Tower）

第七章：高山之塔 Mountain Tower

塔外



“ 在高山之塔外面，你会遇到德鲁伊的头目 - 卡斯巴德（Cuthbad），在前面的过场中你应该见过他。他会向你挑衅—

不客气：卡特巴德会和你单挑

客气：卡斯巴德会带领特罗族向你进攻 ”

一路上你会遇到骷髅马和特罗族的进攻，一直向北即可进入高山之塔。

高山之塔 一层





鲁格（Lugh）-凯尔特人的太阳神。传说中鲁格是地下世界的恶魔巴罗（Balor）的孙子，巴罗也是地下魔族Fomorii的王。然而预言中巴罗会被他的孙子也就是鲁格所杀，因此他决定杀死鲁格打破预言。鲁格神奇般的活了下来，并在海神马纳南的庇护下成人，然后加入到神丹拿（Dana）的子民-Tuatha De Danaan并领导他们对抗巴罗。巴罗拥有一双魔眼，被他看到的人都将死去，鲁格将一块魔石投入其眼中杀死了他。

高山之塔的一层，骑士鲁格（Lugh）正等着巴德，他对巴德能干掉荷恩稍微有些赞许，因此提出要和你玩个游戏，巴德要面对四波敌人的进攻。

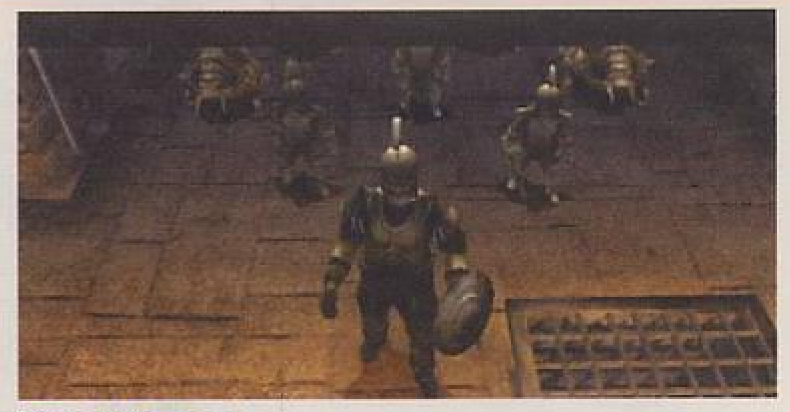
*第一波：机械骑士：用“老鼠”解决这帮家伙吧
*第二波：机械野猪：可以用火元素较快解决
*第三波：骑马的机械骑士：召唤“荷恩”解决掉大部分的敌人，然后分而治之。
*第四波：有投枪手加入的混合部队：召唤“荷恩”解决敌人

杀死这些敌人后，鲁格仍旧意犹未尽，巴德当然对这些早就厌烦了，催促鲁格赶紧来个了断，鲁格说他将在顶层等着巴德。在这层东北角的屋子里会找到另一个被选者的尸体，然后学会“Upgrade Light Fairy/升级萤火虫”的圣歌。

高山之塔 二层



二层塔中，探索地图后来到由一群漂亮女骑士把守的栅栏前。。女骑士任凭巴德嘲笑调戏就是不出来。没办法，巴德只能把不传人的看家秘籍拿出来了 - 召唤老鼠。女士们自然一片惊慌，慌乱之下只能开门跑路.....巴德由此向第三层前进。



高山之塔 三层



高山之塔三层有很多小型的屋子构成，每个屋子内都有宝箱，所以要记得拿干净。除此之外也就是杀人找路。

高山之塔 鲁格的老巢

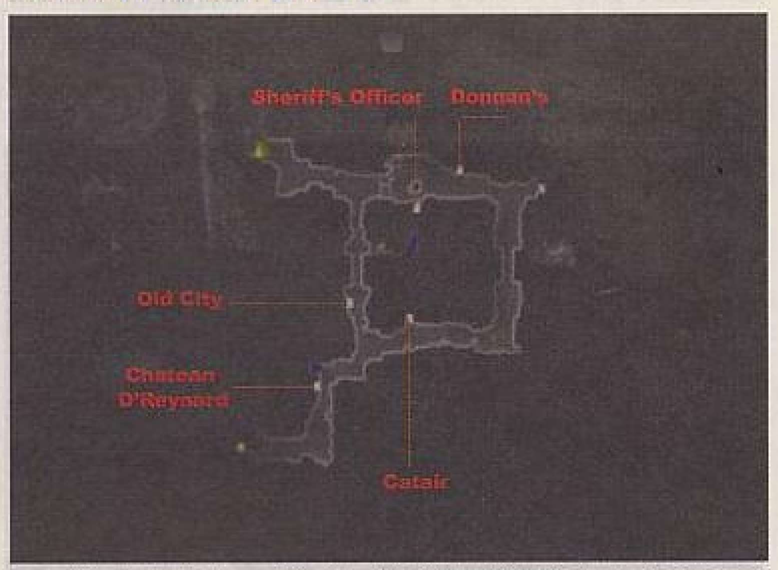
鲁格身边有飞旋的刀环保护，因此要保持和他的距离。杀死鲁格后，公主会告诉你去杜恩必镇（Dounby）。沿着远路杀出高山之塔，在世界地图上向南走进入杜恩必镇。

Lugh: 召唤骑士Lugh

1 Adderstone：巴德身边出现旋转刀轮
2 Adderstones：出现刀轮附加弓箭攻击
3 Adderstones：刀轮、弓箭附加星状标枪雨

第八章：杜恩必镇 Dounby

东杜恩必 East Dounby



进入杜恩必镇，两名武士会很惊讶巴德是怎么从北面冰雪覆盖的高山过来的，巴德自然忘不了吹嘘自己一番。武士还告诉巴

德现在德鲁伊教士正在镇上作恶，让巴德小心一些。

在街上，巴德会碰到一些德鲁伊教士，小心应付他们。杜恩必镇的居民较少，现在还不用去打扰他们，直接向西进入警长办公室，那里面关着一大堆自称是被选者的人，巴德因此得到一些经验。

在镇子的东南角有一堵紫色的能量墙，那里面会出来无数的德鲁伊教士，知道你离开那里。你可以躲到附近的凯特尔（Catair）的家里，这样就会避免德鲁伊教士源源不断地产生。

城镇中间有一扇门标着“Old City”，从这里可以通向西杜恩必“West Dounby”，记得召唤出“探路者”才可以打开秘门。

[SQ4:狡猾的兄弟]



“在 Chateau D'Reynard会遇到吉恩（Jean）和他兄弟雅克（Jacques），他们请你帮他们一个忙——

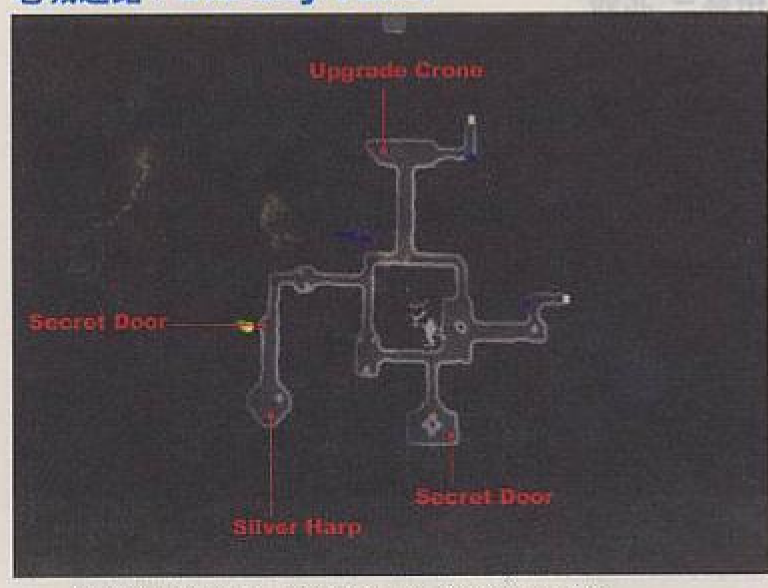
不客气：吉恩会很遗憾，不会给你任务

客气：吉恩非常高兴，他决定用一首圣歌作为奖赏，要求你去找 杜南（Donnan）- 他欠他们兄弟50块钱。”

找到杜南后，无论是客气还是不客气，杜南都会告诉你这两个兄弟是骗子，恰恰是这两兄弟欠了他500块钱。返回两兄弟处，两兄弟的狡辩让你相信，你还是可以帮他们完成另一个任务来换取圣歌。注意这里一样是要对两兄弟客气些，否则还是拿不到任务。这次两兄弟说凯特尔从他们那里抢走了银青蛙（Silver Frog），去凯特尔处，无论是客气还是不客气，巴德发现自己又被骗了。

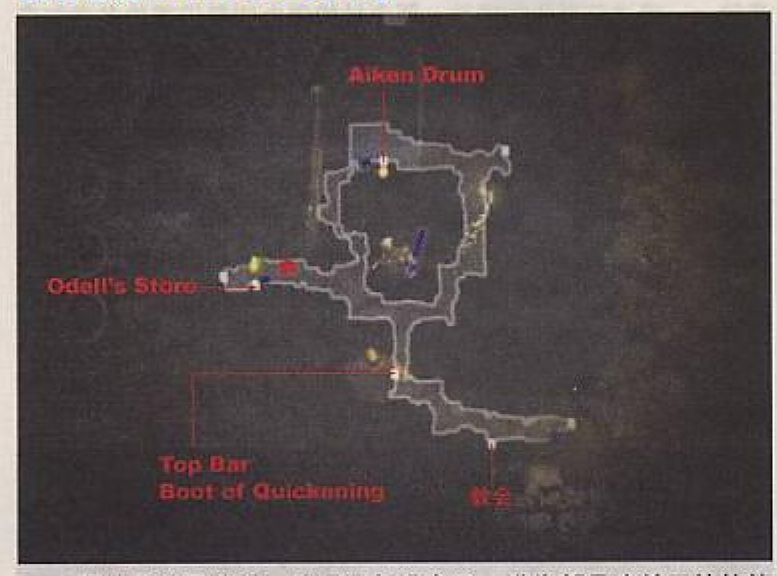
带着一腔怒气，巴德会到两兄弟出讨要说法。两兄弟本想再次赖帐，巴德怎么会吃这套，拿着闪着蓝光的剑晃了晃，两兄弟就尿了裤子，乖乖的交出了圣歌“天谴者/Knocker”。召唤“天谴者”让这两兄弟受到应有的惩罚吧

老城通路 / Old City Tunel

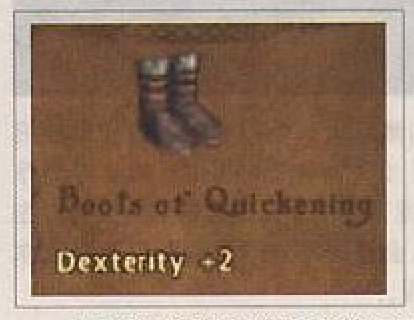


注意这里要带上“探路者”否则不能打开秘门。

西杜恩必 West Dounby



西杜恩必更简单，连居民都没有了。满街都是追杀巴德的德鲁伊教士，小心应付他们。向西前进，进入公羊酒吧（Tup Bar），有个妇人会把她的遗产给你一些。和中间的居民说话，巴德会参加一场表演比赛，根据你的表演能力（Rhythm）会有不同的奖赏，通常你会得到“Boots of Quickening”。从酒吧出来，就会遇到德鲁伊教士，干掉他们。在城镇的最西端可以看到O'Dell的武器和装备商店，这里可以省些钱，因为下一章我们就能得到更好的装备。



在城镇的西北面有爱肯鼓乐酒吧（Aiken Drum Bar），酒吧的北墙站着一个女子，召唤出老鼠，她会给你一些钱和经验。和中间的醉汉说话，还可以欣赏到关于Nucklavee（就是在科克沃克镇上，费恩被魔化的怪兽）的歌曲。

和杜根（Dugen）对话，他会告诉下一步要去格林兰（Greenlands）找一个叫做麦克雷斯（MacRath）的家伙，他拥有可以打开岛上巨塔（Island Tower）的影之斧(Shadow Of Axe)。

第四章：菲斯通镇

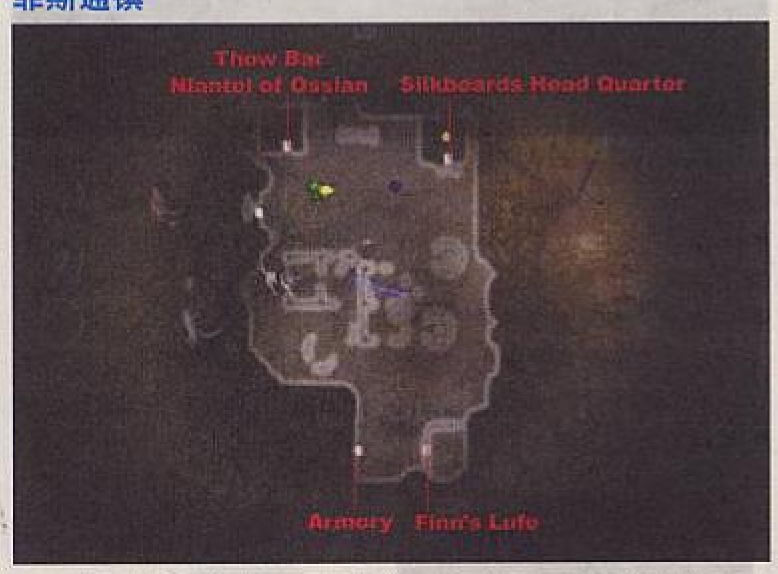
菲斯森林



还记得在科克沃克遇见的菲斯通人么，他们许诺要给巴德以奖励。一踏进菲斯通的领地，两个姑娘便大叫着巴德的名字向森林深处跑去。"呵呵，一个英雄到哪里都令人震惊呀"巴德自言自语到，没办法谁叫俺怎么帅呢。不过你们也用不到跑呀，巴德向密林的深处跑去，迎接他的却不是美人的吻，而是火箭的伺候。菲斯通人设下了陷阱要害俺们哩…

一路向北都会碰到讨厌的弓箭手，"守卫者"和"弓箭手"加上"女巫"会是比较顺手的组合。在菲斯通镇的大门口会遇到两个维京战士，他们欢迎你的到来，希望你见见他们的领袖斯尔克比德（Silkbeard）。

菲斯通镇



菲斯通镇现在布满巨大的维京人，他们会友善的和你打招呼。在镇子西北角的特罗酒吧（Trowle Bar）中，你会碰到乔治。他希望你能放出奥克尼之龙荡平小镇然后让维京人接管。在这里召唤出老鼠，有个维京人会吓得不知所措，然后他会给你"Mantel of Ossian"作为回报。



进入东北角的斯尔克比德总部，斯尔克比德会感谢你放了了奥克尼龙，维京人甚至为你唱了一首赞歌。在屋子的东南角，站着Dirk，你可以从他那里买到一些武器和装备。

向城市的北部前进，你会看见军械库（Armory），当巴德准备进入的时候，维京人将变成你得敌人。杀死门口两个警卫，然后和屋内的维京人说话，无论你是客气还是不客气，都要和屋内的维京人战斗。当然选择客气些你会看到一幕喜剧。在里面你会找到"Scalbach's Mail"、"Granite Flair"、"Broonie's Cloak"。



" 军械库对面关押着菲斯通的居民，和老者说话 —

不客气：老者不会给你帮助。

客气：老者会提供四个弓箭手做你的助手。 "

同时里面还关押着其他一些镇民，巴德还可以做以下的事情

* 和南面的妇女谈话，会给你新的乐器 Finn's Lute
* 和教士谈话可以募捐和疗伤
* 和小女孩谈话，并对她客气些可以获得额外的经验值

从关押地出来后，向菲斯通的大门方向前进，潮水般的维京战士会向巴德进攻。放慢脚步，一个一个地消灭敌人，最后会和斯尔克比德进行战斗。在这里召唤"鲁格"会有额外的场景观看。干掉斯尔克比德后，返回他的总部，可以在宝箱中找到"盗贼/Rouge"和"猎食者/Heal Stealer"两首圣歌。

离开城镇后，他们就不会再对巴德打开大门。谁叫你释放了奥格尼龙毁灭了城镇呢。

第十章 格林兰 Greenlands

从菲斯通出来，可以穿过杜恩必镇向格林兰进发，也可以留在这里完成一些隐藏地点的任务，赚取金钱和宝物，并使自己更加强壮。

格林兰 南郊



进入格林兰的南郊，令人讨厌的德鲁伊教士又出现了。一个愚蠢而又多嘴的德鲁伊教士透露给你去往岛上巨塔的路线（解开急流镇），而他的结局也很悲惨的结束在自己人的手中。然而最大的不幸降落在巴德的头上，可恶的德鲁伊教士残害了巴德最忠诚的伙伴 - 从霍顿镇就开始陪伴你的狗狗。为了狗狗复仇！这次要面对一只巨大的恶禽，"电蜘蛛"和"天谴者"会带给你帮助。杀死恶禽后，我们的英雄含着眼泪继续旅程。

格林兰 北郊



格林兰北郊地域广阔，覆盖着茂密的杂草。其中出没着行动迅速的怪兽，召唤强壮的"骑士"和"雇佣兵"附带"女巫"会令前进的道路更加轻松。向西南角进发，巴德在地牢的附近遇到

了一个口齿不清，或者说语无伦次的家伙，他就是你要找的麦克拉斯。为了搞清楚麦克拉斯到底说的是什么，巴德决定回到西杜恩必找杜根。在回程的路上，还要干掉 Nucklavee 这个怪兽。

麦克拉斯 语录

回城的路上布满了红色的怪兽和树怪，强大的格斗系的召唤伙伴会对巴德有着极大的帮助。返回西杜恩必的爱肯酒吧，杜根会告诉你麦克拉斯愿意带你去藏着影之斧的地牢。同时，他提醒你会遇到一些僵尸。按照刚才的路线返回格林兰北郊，趁此机会可以探索地图（非常大），然后来到地牢门前。杜根提到的僵尸出现了，他们行动缓慢，用弓箭轻松搞掂。地牢上方的土坡上有摆放的石碑，他们分别代表：Skull，Tree，Moon，Sun，Chicken，和Song，这也指出了地下迷宫的最简单走法。

麦克拉斯 地牢

麦克拉斯地牢是由若干互相通联的房间组成的迷宫。按照图注可以探索完所有的地牢在出去不迟。注意如果打算快速通过，路线是 Skull -〉Tree -〉 Moon -〉Sun -〉Chicken -〉Song





* Skull Portal：隐秘门中可以找到 Fae Locket
* Circle Portal: NONE
* Tree Portal：在这里可以欣赏到骷髅和僵尸在比试街舞的超强片断
* Moon Portal：遇到一个骷髅脑袋，他允许你召唤死去的朋友，在这里可以找回你死去的伙伴 - 忠实的狗狗。还能看到鲍勃。
* Axe Portal：NONE
* Sun Portal: 中间的地区可以找到 "Behemoth"
* Cow Portal：有宝箱
* Triangle：有宝箱
* Spiral Portal: 有宝箱
* Chicken Portal：有两个隐秘门，可以找到 "Upgrade Heroine" 和 "Upgrade Knight"
* Song Portal: 向北走你会看到另一个可怜的被选者 - 威廉姆海彻 "William Hatcher" 可悲的结局。召唤刚才得到的 "Behemoth"，干掉僵尸，然后就可以离开地牢。从格林兰南郊回到世界地图。

第十一章：急流镇 Stromness

急流镇 Stromness



走进急流镇，就有两个维京人和你打招呼，他们会告诉你要去岛上巨塔，要穿过镇子，并且经过袋人的坑道（Firbolg Mines）。同时他们也告诉你，镇子已经完全被维京人占领了，活着的人只剩下布彻，海彻和一个店主人了。杀死两个维京，进入镇子，在西部找到盼儿子（就是在十章在地牢被杀死的 威廉姆海彻）已经神经错乱的海彻，他坚持认为你是他的儿子，并决定带你通过他的农场去袋人的坑道，但这之前他要和你去越商店买些装备。保护他一直走到镇子的西方，进入商店买齐你需要的装备，然后和他一起去农场。东侧的某个船坞上站着一个特罗族人，和他谈话并对他客气些会得到 "Upgrade Elemental" 圣歌。

跟着海彻继续保护他，他将带你到他的农场。

农场 The Farm



海彻的农场布满了被僵尸化的各种家畜。保护他，直到他取得弓箭和你一起与怪物搏斗。不幸的事情再次发生，海彻被怪物击倒了，临死的他把弓箭交给你，并大声呼喊着儿子的名字死去，知道那一刻，他仍旧认为你是他的儿子，这个可怜的老人。

随后就要面对 Haggis Monster，装备上海彻的弓箭，召唤自己的同伴，干掉怪兽。然后东北方进入袋人的坑道。

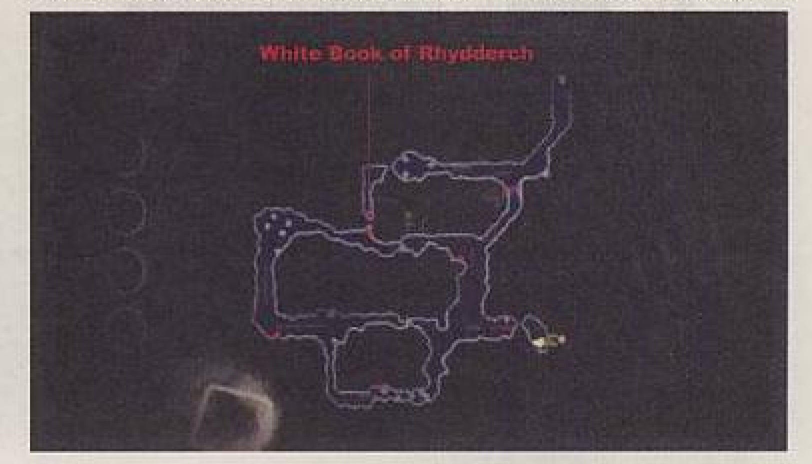
第十二章：袋人坑道道 Firbolg Mine

坑道

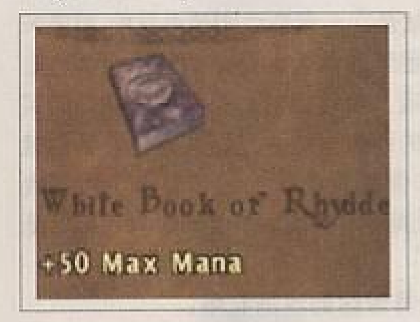
袋人坑道中没有什么敌人，整条通道中充满水泽。向南会遇到一个袋人，不过和他对话没有什么价值。向西行一直找到库赖恩（Culainn）。

> 和他对话 —
> 不客气：库赖恩会鄙视你的傲慢，请你闪人
> 客气：库赖恩请求你帮助他营救被困的袋人同胞。

这此你有10分钟的时间召集在坑道中的袋人，一共有六个袋人，你可以从地图的标示地找到他们，和他们对话并把他们带回



库赖恩出。等一会儿库赖恩会把被困的袋人救出来，并送给你Ego Sword - 一把会说话唱歌的剑。走到通道最里面，会看到从冰墓被你救出的杜兰，和他对话会收到“White Book of Rhydderch”。



向东南方向走，原先被堵住的坑道也打开了。由此进入地下河（Underground River）

地下河

地下河是自动导航，需要注意的是会有水怪拖住船只。

海妖的洞穴



先找到维京人奥里夫，他会向你讲述一段长长的故事，大意是他和兄弟在逃避战乱躲到地下河，但是他兄弟被一帮袋人袭击，他没有来得及救援，只能呆在这里，而且他丢失了“Firbolg Armbands”这件宝物。这里的对话主要是一个顺序问题，无论你一开始对他的反应是客气还是不客气，在下次要选择时，选择和上次相反的反应，同时在奥里夫冗长拖沓的故事中不要重复按键，打断他的对话就不会拿到“Lightning Stone”了。

从奥里夫处向东行进，找到迷路的袋人 - 巴纳克（Bannock）。巴纳克和他的兄弟失散了，正害怕得不知所措，外面既有吃人的海妖，还有维京人追捕他们。

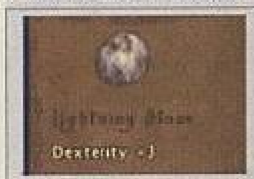
“不客气：巴纳克会吓得跑掉，当你离开他藏身的地方会看到海妖在攻击他，这时候—

不客气：放任海妖杀死巴纳克，从巴纳克身上获得“Firbolg Armbands”。

客气：救下巴纳克，并带着巴纳克去出发点乘船

客气：承诺会带着巴纳克离开此地。”

将巴纳克带到出发点出，他会感谢你并送给你“Firbolg Armbands”，带着“Firbolg Armbands”回到奥里夫处，他会慷慨得把这样物品送给你，还送给你一首圣歌“Upgrade Bodyguard”。这样你就可以通过横亘在洞穴中间的能量墙。一直向南方走，东南方有个洞穴（Obligatory Lava）。继续向南方走，离开海妖的洞穴。





熔岩洞

进入洞穴，会看到有个被选者正在发愁怎样度过前面前面的火海。

“你现在要选择怎样对待他—

不客气：替被选者打气，但他的结局会很糟糕，可以得到圣歌“Upgrade Behemoth”。

客气：劝阻被选者不要再做傻事了，珍惜自己的生命吧。得到乐器“Harp of Age””

然后还会有特罗族人出来唱“坏运歌”，返回海妖的洞穴完成这个任务。

隘海

从海妖洞穴出来，巴德要继续在海上漂流。除了大量的海妖外，这里还有会缠住你的海怪。解决这些怪物，登陆后直接去世界地图，进入下一个章节 - 岛上巨塔

第十三章 岛上巨塔 Island Tower

塔外

巴德突破急流岛直奔岛上的消息让费奥纳斯越来越慌张，尽管手下人还在毕恭毕敬的说着一定要干掉巴德。费奥纳斯还是很不放心的把最后一个魔兽马纳南“MANANNAN”召唤出来。并叮嘱手下千万不要再放过巴德了。

一直向北，清光地图上的敌人，此时的你应当已经足够强大。一直走进岛上巨塔的大门，而后面赶来的德鲁伊教士们用邪恶的魔法将大门封住，希望能困死巴德。



岛上巨塔 第一层



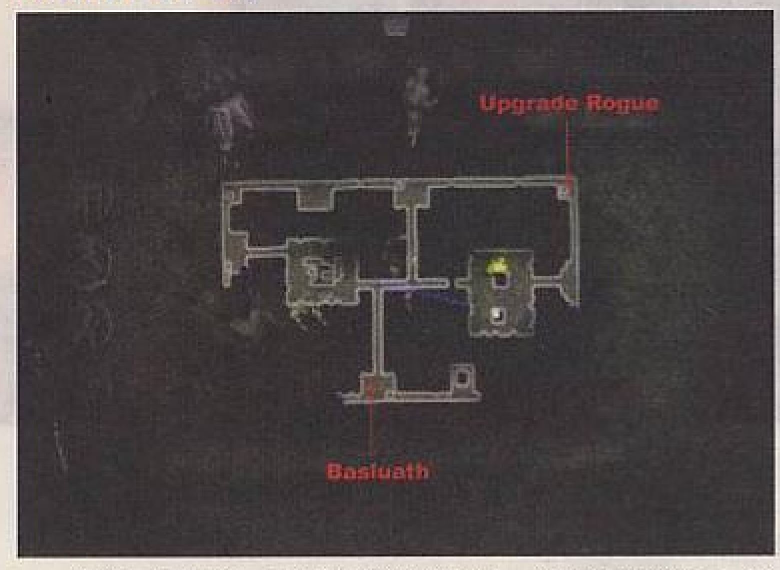
马纳南（MANANNAN），爱尔兰传说中的海神，他的名字应该是Manannan mac Lir，意思是海的儿子。他可能只是统治古开尔特人地区的海之神，而不是整个海之神。



当巴德再次踏入巨塔后，马纳南依旧希望巴德回头。巴德说我想走也走不出去呀，我只能向前走，麻烦您老让让路 ·#￥%—*！%￥ ·#一堆。一阵寒暄~~~哦~~应该是叫板之后，巴德开始战斗。

在这里充实着更棘手的敌人，"守护者"可以阻止住敌人的冲撞。沿途中有圣歌"Upgrade Enchantress"和乐器"Ossian Lute"可以拿到。

岛上巨塔 第二层



和第一层相比，二层多了隐型的战士，注意他们的攻击，算好距离抢前发招。这层可以拿到双手剑"Basluath"和圣歌"Upgrade Rogue"。

岛上巨塔 第三层



三层的敌人以火猪为主，他们攻击力惊人，还有火焰的附加伤害，小心应付。这层可以拿到新的链子锤"Balor's Eye"。

马纳南 的老巢

马纳南相当难缠，一旦他受到伤害就会变身为风暴攻击。"守护者"会为你抵挡一阵，趁此机会躲得远些较好。一旦击败马纳南，公主会召唤来飞行的魔兽，免除无聊的下楼过程。有了飞行魔兽，你可以访问地图上的任何地方，除了那些已经锁住的地点。完成所有为完成的任务，即可飞行到最后一关 - 杜恩必塔 Dounby Tower。

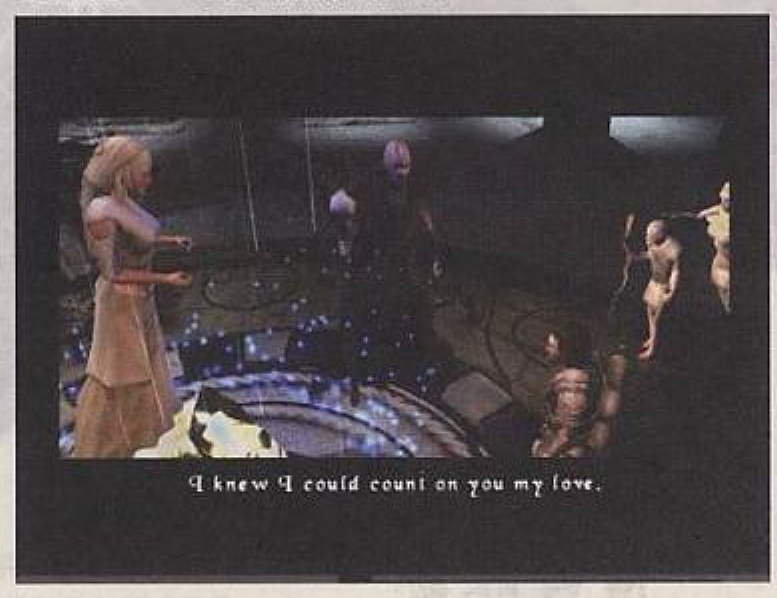
Mannanan: 召唤火魔 Mannanna

1 Adderstones: 旋风
2 Adderstones: 旋风和闪电
3 Adderstones: 旋风，闪电和火球

终篇：杜恩必塔

我们的英雄巴德的旅程到这时基本要结束了，德鲁伊的头子费奥纳斯在一层欢迎巴德，两人显然话不投机，那只有继续兵戈相见了。

杜恩必塔一共有十三层，每层都有大量的敌人驻守。不过依你现在的实力，轻松扫荡问题不大。一直杀到十三层楼。这里是费奥纳斯的老巢。美丽的塞雷阿（Caleigh）公主就在眼前了，巴德刚想……。费奥纳斯开始说话了，



"你这个笨蛋，你知道她是谁么。"

"阿？她是美丽的公主亚。"

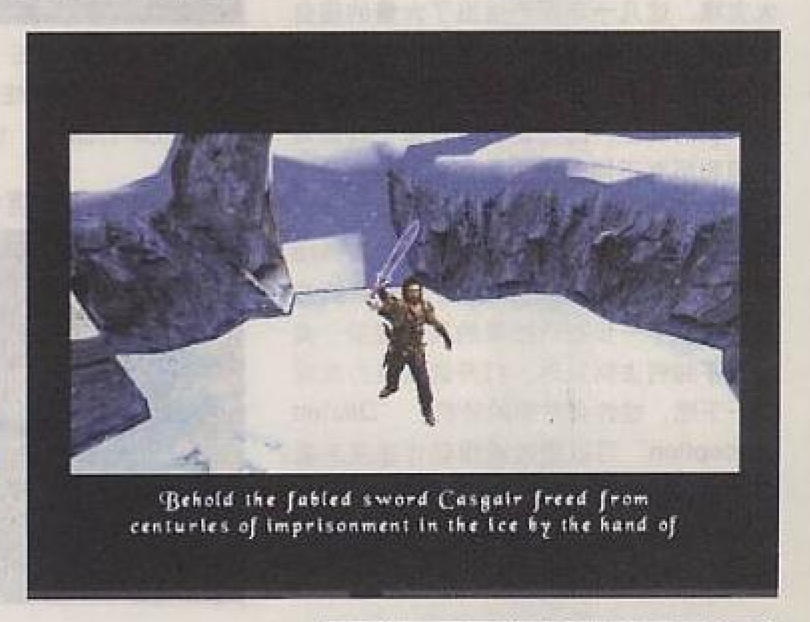
"放屁，她是千年的魔怪，当年要将黑暗笼罩大地的暗黑女王，我们费尽心机建造了四座塔来压制他的魔力。而她利用剩余的魔力，在世界各地召唤被选者，希望能将她释放出来，没想到你这笨蛋真的成了被选者…."

"亲爱的，别听他胡说。他只是压制我的力量，希望能够将世界掌控在他的统治之下。你看看他，他象好人么？"

"这….."

美人还是恶魔？生存还是死亡（哦，这句抄的不合时宜）？只能依靠巴德自己选择了！这里巴德还可以听听被召唤的战士们的建议，它们分为以下几个派别：

费奥纳斯：Crone, Trap Finder, Heroine, Light Fairy, Knocker
塞雷阿：Knight, Rogue, Brute, Enchantress, Mercenary
不做决定：Bodyguard
没有反馈：Rat, Elemental, Behemoth, Thunder Spider, Health Stealer



■机种：XBOX ■开发：Terminal Reality ■发行：Majesco
■类型：ACT ■发售日：2004年10月12日

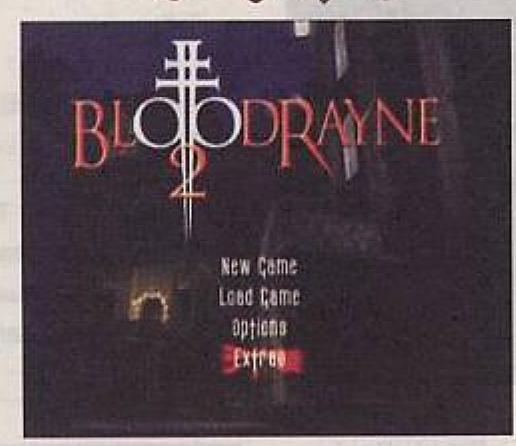
吸血莱恩2

游戏介绍

莱恩，在二战时期，一个神秘的组织为了摧毁德军的生物研究基地而制造出的一个半人半吸血鬼的物种，拥有吸血鬼强大力量的同时，也对血产生渴望，对阳光产生畏惧。人们最后一次看到她的身影是在1935年。而另外一个人卡根（Kagan），莱恩的父亲，在二战结束后一次意外事故中丧生。莱恩一直受到他的蒙骗，一直在与自己的兄弟姐妹战斗，许多与莱恩不同类别的生物都视莱恩为共同的敌人。60年后，莱恩发现了父亲生前曾发明出一个名叫“The Shroud”的机器，这台机器可以遮蔽阳光，并创造创造超自然生物。一旦它正式运行起来，天上的太阳将永远被乌云所笼罩，而那些深藏在地底下黑暗处的超自然生物将乘机游弋到地面上来，让人类社会面临一场难以估量的大灾难。这几十年间产生出了大量的超自然生物，它们形成了一个组织，保护着那个机器。当莱恩知道这一切后，决心阻止这一切的发生。此后她将面对整个吸血鬼王国和所有不同类别生物的挑战……

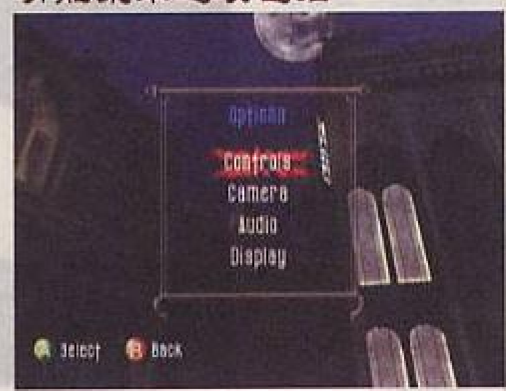
和前作一样，游戏为莱恩设定了一系列的“Bloodlust”超能力,例如“Aura vision”可以让莱恩发现敌人所处的方位，提供下一步行动线索的具体指引，当玩家不知何去何从时，打开这项能力来观察一下吧，或许会有新的转机。“Dilated perception”可以通过减缓动作速度来看清敌人射出的子弹轨迹，便于躲避，对于行动比较飘忽的敌人也有非常有效的作用。游戏还配备了升级系统,在不断的屠杀和吸血后,主角的能力将会提升,还会学到新的技能和动作,另外也会获得使用更多武器的能力,除了起手的那两把利刃外,还有六种基本武器可供选择。本作的整体表现比起前作还是有了不小的进步，可以说是近期值得一玩的动作游戏。

游戏模式



1.NEW GAME：开始新游戏
2.LOAD GAME：读取游戏存档
3.OPTIONS：功能菜单选项

功能菜单选项包括



CONFROIS：游戏控制键位设置
CAMERA：视角功能选项
AUDIO：声音选项
DISPLAY：画面质量选项

4.EXPRAS：扩展选项



扩展选项包括：
1）ENTER CHEAT：输入作弊码
2）OUTFITS：装备
3）CHOOSE LEVEL：等级选择
4）MOVIES：游戏CG动画
5）SLIDESHOWS：幻灯片展示
6）CREDITS：制作组介绍

系统介绍

X键：刀攻击
Y键：吸血
A键：跳跃
B键：踢腿攻击
L键：锁定敌人
R键：射击
白键：锁敌模式选择
黑键：射击模式（武器）选择
左摇杆：移动

右摇杆：变换视角
十字键↓：取消所选能力恢复到正常状态
十字键←：发动AURA VISION（环境视觉）能力
十字键→：发动DILATED PERCEPTION（区域延时）能力
十字键↑：发动BLOOD RAGE（嗜血狂暴）能力
START:游戏菜单
BACK：任务提示

游戏菜单

在游戏中按下START键出现菜单选项：



RESUME：回到游戏
OPTIONS：功能菜单选项
MORE LIST：普通攻击，连续技，特殊技，领域能力的发动表
CHEAT：输入作弊码
RESTART LEVEL：从新开始本关
EXIT TO MAIN MENU：退到主菜单

技能表

ATTACK COMBAT

名称	按键组合	招式说明
BLADE	□	刀普通攻击
BLADE WASP	□·□·□	刀攻击3连
BULL'S ARROW	左摇杆（UP）+□·□·□	刀攻击3连
KICK	○	普通踢腿攻击
TWSTING GULL	○·○·○	踢腿攻击3连
SILKWORM SPINS	左摇杆（UP）+○·○·○	踢腿攻击3连
FEED	△	吸血攻击
FEED GUNS	△·R1	补充枪的子弹
BLOCK	按住L1	防御
HARPOON THROW	按住L1·△·左摇杆（任意）	渔叉投掷，将敌人抛出

JUMP COMBAT

名称	按键组合	招式说明
JUMP	X	普通跳跃
SOMERSAULT	X·X	2段跳
SILVER MOON	X·□	跳起后刀攻击
TIGER WING	X·○	跳起后踢腿攻击

LOCK—ON COMBAT

名称	按键组合	招式说明
LAFUS SPEAR	按住L1·□·□·□	对敌单体的刀3连击
MANFIS KISS	按住L1·左摇杆(UP)·□·□·□	对敌单体的刀3连击
SUSPENDED STAG	按住L1·左摇杆(DOWN)·□·□·□	对敌单体的刀3连击
BUTTERTIG FLICK	按住L1·○·○·○	对敌单体的踢腿3连击
TURNING DRAGON	按住L1·左摇杆(UP)·○·○·○	对敌单体的踢腿3连击
ENCIRCLED STEER	按住L1·左摇杆(DOWN)·○·○·○	对敌单体的踢腿3连击

EVESION COMBAT

名称	按键组合	招式说明
FEICON SURGE	按住L1·X	特殊跳跃
SHETTERED CLOUD	按住L1·X·□	特殊跳跃的刀攻击
FOCUSED KICK	按住L1·X·○	特殊跳跃踢腿攻击
FLIP OVER	按住L1·左摇杆(UP)·X	前空翻
SPIDER'S DAUGHTER	按住L1·左摇杆(UP)·X·□	前空翻躲避后刀反击
GARUDA CRASS	按住L1·左摇杆(UP)·○	前空翻躲避后腿反击
ASCEMDING LUST	按住L1·左摇杆(DOWN)·X·X·X	连续后空翻
RISING THRON	按住L1·左摇杆(DOWN)·X·□	后空翻躲避后刀反击
SECRET LIGHTING	按住L1·左摇杆(DOWN)·X·○	后空翻躲避后腿反击
DEXTRAL FLOWER	按住L1·左摇杆(RIGHT)·X	右侧翻
DEXTRAL THRON	按住L1·左摇杆(RIGHT)·X·□	右侧翻躲避后刀反击
DEXTRAL BLOOM	按住L1·左摇杆(RIGHT)·X·○	右侧翻躲避后腿反击
SINISTRAL FLOWER	按住L1·左摇杆(LEFT)·X	左侧翻
SINISTRAL THRON	按住L1·左摇杆(LEFT)·X·□	左侧翻躲避后刀反击
SINISTRAL BLOOM	按住L1·左摇杆(LEFT)·X·○	左侧翻躲避后腿反击
(LYING) Dolphin Tail	X	倒地后跳开躲避攻击
(Lying) Spring's Wrath	左摇杆(任意)	倒地后翻滚躲避攻击

FEEDING FATALITIES

名称	按键组合	招式说明
DEVIL'S HANDSHAKE	△·X	正面抱住敌人吸血然后接致命攻击。
STERLING BLOW	△·□	
LAUGHING JACKAL	△·△·□	
ARCHER'S BLISS	△·○	
CRACKED SPERROW	△·△·○	
SILVER EEL	△·R1	(正面抱住敌人时）补充枪的子弹
ATHENA SHIVER	△·△·R1	
STRANGLED FLAME	△·X	背面抱住敌人吸血然后接致命攻击
LAMENT REVERSAL	△·□	
COMET'S TEINGE	△·△·○	
WEEPING COBRA	△·R1	(背面抱住敌人）补充子弹
LOVER'S CRIP	△·△·R1	

SPECIAL MOVES（特殊攻击随剧情发展可学会）

名称	按键组合	招式说明
TWISTED WIND	左摇杆（旋转一周）·○	回旋踢腿
SILVER CIRCLET	左摇杆（旋转一周）·□	回旋刀攻击

VISION POWER（除AURA VISION能力外其他随剧情发展出现）

名称	按键组合	招式说明
AURA VISION	方向键←	环境视力能力发动
GHOST FEED	方向键←·←	灵魂吸血能力发动

RAGE POWERS（初BLOOD RAGEN能力外其他随剧情发展出现）

名称	按键组合	招式说明
BLOOD RAGE	方向键↑	嗜血狂暴能力发动
BLOOD FUTY	方向键↑·↑	嗜血怒暴能力发动
	方向键↑·↑·↑	全屏攻击

SPEED POWERS（除DILATED PERCEPTION能力外,其他随剧情出现）

名称	按键组合	招式说明
DILATED PERCEPTION	方向键→	区域延时
SUPER SPEED	方向键→·→	超级速度
	方向键→·→·→	时间停止

游戏画面说明

RAYNE的HP，被攻击后会减少，可以通过吸血（Y键）恢复

RAYNE的领域能量值，发动特殊能力的时候减少杀死敌人后增加。



弹的能量值，中间的图形表示射击的方式，用黑键可进行选择，下面的数字表示子弹的数量，射击后减少，可通过对敌人使组合攻击进行恢复。

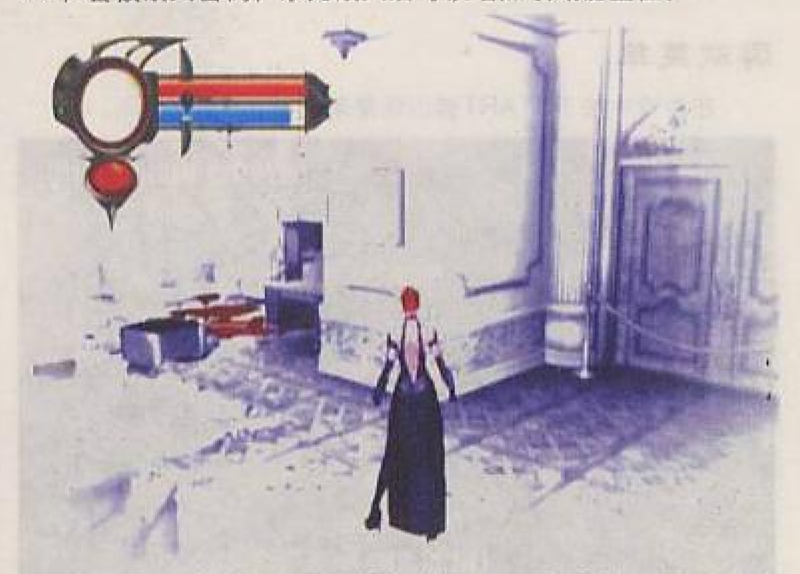
领域能力说明

游戏开始时RAYNE有3种特殊能力

1、BLOOD RAGE（嗜血狂暴）：当领域能量不是空的时候按十字键/上发动，发动后能量值持续减少，RAYNE被敌人攻击不损失HP，不会被击倒，但会损失相应能量值，杀死敌人后不能增加能量值，当能量值为0后自动变为普通状态，也可以按十字键/下取消能力，回到普通状态。此状态下使用吸血非常的有效。



2、AURA VISION（环境视觉）：游戏中按下十字键/左发动该能力，此能力不耗费领域能量值。发动后未被打倒的敌人将变为血红色，而背景颜色变为暗紫色，而且还可以使RAYNE发现隐藏的门，玩家需要完成的任务的位置（绿色十字架状标志所表示的地点）以及特殊的道路（栏杆，铁丝网等）。此状态对完成任务起着决定性的作用，在该状态下，RAYNE被攻击会损失HP，会被敌人击倒，杀死敌人后可以增加领域能量值。



3、DILATED PERCEPTION（区域时间延迟）：游戏中按下十字键/右后能力发动，发动后领域能量值持续减少，RAYNE和敌人的移动和攻击速度均变为原来的1/2。此能力主要应用于躲避敌人的子弹的攻击以及控制RAYNE的跳跃方向，攻击方向，以便可以轻松的跳过一些危险地区。该状态下RAYNE也会被敌人打倒并损失HP，杀死敌人后不会增加领域能量值。



游戏秘技

在欺骗菜单（Cheat）输入以下指令便能开启游戏的隐藏模式。

Uber Taint Joad Durf Kwis 即可开启无敌模式。
Blank Ugly Pustule Eater 能量全满。
Dodge This Moist Pimp 敌人爆炸。
Ugly Dark Heated Orange Quaff 即可获得无限弹药。
Pimp Reap Dark Dark Muse 无限愤怒值
Fake Burst Cunningly Distorted 即可开启Juggy模式。
Whiskey Fake Kablow Shoot全部武器
PENSION REAP SUPER VULGAR 全部影片
ANOMALIES ARE JUAN INSULATED 级别选择
TERMINAL REALITY SUPER UBER XXX VACATE 体力无限
NURTURE HAPPY PUSTULE ERASURE 回复体力
Late Nurture Qweef Super 武器经验值

游戏流程

STAGE 1

任务提示

1. EXPLORE THE AREA（探索大厦）。
2. GET ACCESS TO ZERENZKI'S PRIVATE BEDROOM（寻找ZERENZKI的私人卧室）。
3. DEFEAT THE DHAMPIR THEN EXIT ZERENZKI'S LAIR（打到DHAMPIR并且离开ZERENZKI的巢穴）。

游戏开始后RAYNE出现在ZERENZKI的大厦中，此时没有敌人，玩家可尽快熟悉游戏的操作系统，多练习攻击及跳跃方法，以便后面的任务顺利进行。

游戏中按下SELECT键会出现任务提示，按START回到游戏，在发动AURA VISION能力后，可以看到绿色十字架标志，此标志就是任务提示中玩家需要到达的地点，寻路到达标志所在地便会触发新的任务。

过关技巧：第一关难度不大，主要是熟悉操作，玩家应尽快熟悉RAYNE的3种特殊能力和吸血攻击的方法。在打DHAMPIR的时候应善用BLOOD RAGE能力，如果发现能量值快用尽应赶快杀掉杂兵补充，边跑边打是很实用的方法。

STAGE 2

任务提示

1. BURN THE MINIONS IN THE FIREPLACE（将打手打进壁炉烧死）。
2. DROP DOWN THROUGH THE COLLAPESD（从毁坏的壁炉跳下）。
3. INVESTIGATE FURTHER INTO THE MANSION(深入调查别墅)。
4. USE ECROBATICES TO REACH THE UPPER LEVELS OF THE MANSION（利用旗杆跳到大厦的上层）。

本关的难点是利用旗杆跳到大厦上层的一个阳台上，这里要利用RAYNE的AURA VISION能力找到跳跃的提示点来通过，因为是第一个跳跃任务，所以玩家会不熟练，没关系，多试几遍便没有问题了。



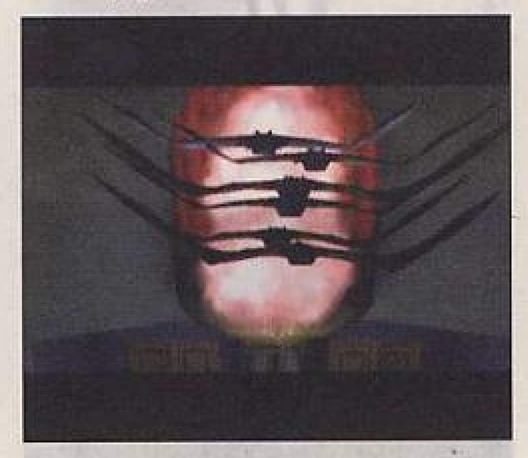
来到大厦上层的RAYNE开始了她的调查，途中偷听到ZERENZKI的下落，凶恶的敌人不断的出现……

任务提示

1. ENTER THE EAST WING OF THE MASION（进入大厦的东翼）。
2. CUT THE POWER TO THE SECURITY GATE。（切断安全门的电源），图BR_10
4. INVESTIGATE FURTHER INTO THE MANSION（深入调查大厦）。
5. MEET SEVERIN（与SEVERIN 碰面）。
6. CONFRONT ZERENZKI（与ZERENZKI对话）。

本关并未有太大难点，玩家通过上两关的练习应该已经熟悉了操作，只要合理利用AURA VISION能力和吸血攻击，通过本关并不难，过关后会得到RAYNE的专用枪。继续前进走过几跳长廊出到室外用铁杆上楼，一路杀敌来到指定地点和搭档SEVERIN碰面后，便遇到了ZERENZKI，一段对话后，ZERENZKI化做蝙蝠逃走……

boss战



BOSS是只会变蝙蝠的吸血鬼，打法很简单，用AURA VISION看它的位置，攻击它一次会变蝙蝠，这时用锁定架枪击打飞在天上的蝙蝠（在AURA VISION状态下才能瞄准）这样就扣它一次血，来回3次左右就OK。杀死ZERENZKI后RAYNE学会新的能力SUPER SPEED，此能力可使RAYNE在DILATED PERCEPTION领域中保持原来的速度。发动方法为→·→。

STAGE 3

任务提示

1. EXPLORE THE AREA（探索酒吧）
2. DESTORY THE FAN（破坏排风扇）

在来到酒吧2层后需要用敌人将排风扇打坏，具体方法是将敌人打入排风扇的扇叶中，有效的方法是：用渔叉投掷的方法将敌人抛入排风扇。





任务提示

1. GO TO THE LOADING DOCKS BEHIND THE RAY'MEATS。（前往装载码头）
2. OVERLOAD THE GARBAGE（使垃圾粉碎车过载）
3. TRACK THE KESTREL ACROSS THE ROOFFOPS。（跟踪KESTREL 穿过屋顶）
4. DEFEAT THE KESTREL（击败KESTREL）
5. TRACK THE MINIONS TO THE CROSS TOWNTUNNEL（跟踪打手通过城镇通道）
6. EXPLORE THE AREA（探索此区域）。

过关技巧：本关任务较多，也比较有难度，首先利用AURA VISION能力按照绿色任务标志符号提示的方向爬上货架，小心被敌人打落，然后通过利用轨道下到码头的下层，打断支撑破烂的墙壁的木桩后用锁链把吊在半空的货柜拉下来，借助货柜跳到墙上，借助墙上的铁管向上跳，来到码头。





见到垃圾粉碎车后，将敌人扔进粉碎车中使之过载爆炸。



boss战



穿过垃圾车爆炸后炸开的暗道，见到了代号KESTREL（茶隼）的杀手，将其打败后她逃跑，一路追逐，来到了被封锁的街道，小心这里的敌人，他们使用的冲锋枪很有杀伤力。利用途中的信号塔和广告牌砍开路，一直追到火车站前。要注意的是车上的杂兵应该先把车打爆把他炸飞，或者把BOSS引到小巷里打。杀死她，学会新的招式后便完成了本关的任务。

这里提醒玩家要仔细观察跳跃的路线，并找好起跳点，以防跳跃失败又要费很大力气跑回重来。打KESTREL的时候还是要使用跑·吸血·打的组合战术。

新的招式出招方法为：旋转摇杆·X

STAGE 4

任务提示

1. LOCATE THE ABANDONED TRAIN BAY（找到废弃的火车的停泊处）。
2. DEFEAT THE KESTREL（打倒第2个KESTREL）。
3. FIND THE WOUND KESTREL（找到受伤的KESTREL）。
4. DEFEAT THE KESTREL（打倒第3个KESTREL）。
5. FOLLOW THE KESTREL（跟踪KESTREL）。
6. CROSS THE CATWALKS OVER THE TRAIN BAY（穿过车厢上方的狭窄的通道）。

打完第2个KESTREL后，向前走会又水从天花板喷下来，小心避开（吸血鬼怕水）。来到上层利用头上的横杠跳到通风口里，进去会遇到第3个KESTREL，但这个家伙把铁闸开关弄坏自己跑了。





7. COMPLETE THE CIRCUITS TO RAISE THE GATE（恢复电路系统使门升起）。
8. LOCATE THE KESTREL（寻找KESTREL）。
9. DEFEAT ALL ENEMIES（打败所有敌人）。
10. FOLLOW THE KESTREL TO CLUB STRAGES（追寻KESTREL到达俱乐部STRAGE）。

只要把敌扔到铁栅栏两边的电源箱上栅栏就会打开，两个电源箱上都要有人被“电”铁闸才会开。



来到楼上把这里的所有敌人都干掉后会有三个人打开门进来，进入这个门来到另一间屋，从地上的洞跳下去，沿路到达一间夜总会。

1. GET INTO CLUB STRAGES（进入舞池）。
2. SHORT-CIRCUIT ALL FOUR SPEAKERS AT THE SAME TIME（将4个扬声器同时破坏掉）
3. FIND A WAY UP TO THE CLOCK TOWER（找到通往时钟塔的路）
4. TRACK THE KESTREL INTO THE CLOCK（在钟塔内部跟踪KESTREL）
5. AVOID COLLAPSING DEBIRS AND EPHEMERA（躲避坍塌的钟楼碎块和EPHEMERA的攻击）。

杀光门口所有敌人后，进入俱乐部。

在舞池四角有四个音箱，在中间位置分别把4个敌人扔到4个角上的音箱上，结界便可解除。（建议使用DILATED PERCEPTION能力）



向楼上走，来到3楼一间房有两个拿枪的敌人，这里可以把天花板拉塌，然后跳上去到另一栋楼，通过螺旋型的楼梯来到钟楼，来到钟楼顶部，遇到BOSS，战斗不久后就会发生剧情，钟楼倒塌后过关。



过关技巧：本关主要考验玩家的解迷和跳跃技巧，利用AURA VISION能力按照绿色任务标志符号提示的方向以及跳跃点的提示，耐心的通过每个复杂的场景，可以远距离射杀用枪的敌人，防止他们在玩家跳跃的时候进行干扰.另外在本关中可发现隐藏的房间，玩家应多使用AURA VISION能力来发现该房间，这是因为在此房间不但可以恢复HP，能量值和子弹数量，还可以使RAYNE的经验和武器威力提升。

STAGE 5

任务提示

1. TRACK THE MINIONS ALONG THEIR SMUGGLING ROUTE（沿着走私路线跟踪敌人）.
2. EXPLORE THE AREA（探索该区域）.
3. FIND AN ALTERNATE ROUTE TO THE WATER FREATMENT FACILITY（找到到达截流设备的交叉管路）.
4. LOWER THE WATER INSIDE THE MAIN TANK（减少主储水罐的水量）.
5. DEFEAT THE KESTREL'S SNICIDE MINIONS（打败KESTREL的敢死队）.
6. SHUT DOWN THE WEST WATER PUMP（关掉西边的水泵）.
7. SHUT DOWN THE EAST WATER PUMP（关掉东边的水泵）.

本关利用AURA VISION能力前进，在有敌人的机枪把守的地方，要利用敌人的机枪打爆黄色的瓦斯罐来炸出前进的道路.





注意找到可升级武器威力的隐藏房间，在前往截流设施的时候，小心沿路敌人的微型冲锋枪，威力很强。到达截流设备的所在后，打爆2个瓦斯罐，炸开房间中间的地面前往下层.





这里会遇到KESTREL的敢死队，他们会抱住RAYNE然后自爆。收拾掉他们，前往西侧的水泵处，关掉电源，之后会和KESTREL对决，胜利后来到东侧的水泵处，这里需要将敌人打进水泵中使水泵过载爆炸。完成后，回到中央从原来的蓄水池跳下。

沿着排水管前进的RAYNE，来到了敌人巢穴的更深层，在这里她将面对更凶猛的敌人和更危险的陷阱……

任务提示

1. TRACK THE MINIONS ALONG THEIR SUMGGLING ROUTE（沿路跟踪敌人）.
2. IND AN ALTERNATE ROUTE THROUGH THE SEWERS（在下水道找到前进的道路）.
3. DESTROY THE WWAKEND WALL(破坏破烂的墙壁).
4. FIND A WAY ACROSS THE SEWAGE POOL（穿过排水管道）.

本关一开始，RAYNE身在下水管道中，而后面就是排下的废水，此处玩家要用最快速度冲出管道。前进到一处守卫森严的地点后，由于敌人的交叉火力很猛，所以RAYNE决定炸开旁边的墙壁从侧面进入，这里利用敌人的炸弹兵，将他们扔到有灯照著的墙上，把墙炸穿为止。



通过后，用敌人的机枪打爆对面的瓦斯罐炸出道路，继续前进看见有两个抽水机在慢慢抽水，把敌人打进水泵中使水泵过载爆炸，这时水位上升了，走过水面浮着的桥后，进入对面的门。

RAYNE在通过敌人的重重把守后，来到了一个巨大的房间，在这里她见到了巨大的恶魔SLEZZ……

任务提示

1. DEFEAT SLEZZ（打倒 SLEZZ）.

BOSS战

BOSS是只大怪物打倒它的方法为：先将截流开关打开，然用渔叉截住SLEZZ放出的炸弹兵扔向SLEZZ的腹部，反复6次便可将其腹部炸开，然后来到它面前，用渔叉打破它的心脏便通过本关，过关后学会新的能力BLOOD FURY（嗜血怒暴），发动方法为方向键↑·↑。





STAGE 6

任务提示

1.EXPLORE THE WETWORKS COMPOUND（探究 WEFWORKS ）
2.ENTER THE COMPOUND（进入COMPOUND）
3.FIND THE CONTROL PANEL TO OPEN COIL B （找控制板开启线圈 B）

注意在室外时，尽量走有阴影的地方，否则被阳光晒到会掉体力。

进入建筑内，来到一个铁栅栏门前，可以看到墙上有个红色的开关，用锁链把敌扔到开关上，另一边的门就会打开。

在血池里会遇到一个大怪物，干掉后有新的通路。



通过空中的横杆上到3楼，打开高压电机开关后，把敌人扔到高压电机器上使其过载发生爆炸（有两台）。之后到下层坐升降机。



1.ENTER THE NEXT BUILDING（进入最近的建筑物）
2.MOVE DEEPER INTO THE COMPOUND.DISCOVER ITS PURPOST（继续调查）
3.DISCOVER THE PURPOST OF THE WETWORKS（发现 WETWORKS 的目的）

在一个里面有好多架子的房间，找到墙角把瓦斯罐打爆后，可以炸开墙壁，新通路出现。



穿过屠房后，会遇到一个小BOSS，这家伙的铁锤攻击距离比较远，要多加小心。



战胜后从脚手架向上爬，出门后BOSS战，第一关出现的那个boss。发动BLOOD RAGE后，可轻松胜利。

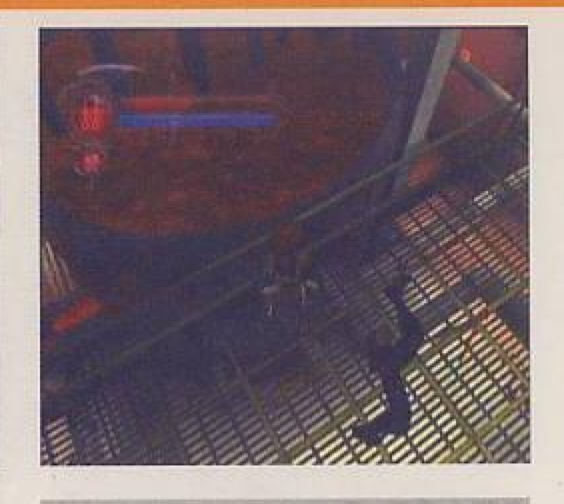


STAGE 7

任务提示

1.SHUT DOWN THE WETWORKS（关闭WETWORK）
2.DESTROY THE VAT（破坏大桶）

打完拿锤子的怪物后，继续前行可以找到一个装满鲜血的大桶，把敌扔下去后，会让大桶的管道塞住，扔一定数量的敌人后，管道就会爆裂，这样上一层已锁的门便被破坏了。



1.DEFEAT ALL ENEMIES（击败所有的敌人）
2.BREAK THROUGH THE SECURITY GATE（冲过破碎机）
3.OVERLOAD THE FURNACES（火炉超载）
4.CREOSS THE CATWALK TO ENTER THE NEXT BUILDING（横传狭小甬道进入最近的建筑物）
5.REACH THE TOP OF THE TOWER（到达塔顶）

在楼下乘电梯来到上一层，杀死几只拿大锤的怪物后，来到有巨型抽气机的房间乘升降机。（不要靠太近，被吸过去会被绞死的）

上去后BOSS战，这家伙防御力很高，动作又快，而且周围又有杂兵在捣乱；战斗的时候注意及时用敌人补充能量。胜利后从旁边的门离开。

穿过破碎机后（小心被压扁），在输送带尽头右边跳下去后乘升降机。



来到5个喷着蓝色火炎的管道处，把敌人扔上去后，管道会爆炸，5个都毁掉后，下面的火炉也被炸开，继续把敌人扔进火炉里，火炉因超载而爆炸，并将上面锁着的门炸开。



从被炸开的门来到外面。外面有俩只怪物，干掉后进入右上方的门，穿过铁网围住的通道来到货舱。将集装箱拉下，踩着它跳到二楼，来到控制室，控制机器把输送带前面的铁栅栏打坏，之后从输送带穿过。

一直绕著圆形的塔向上走，来到排风机前，把敌人扔进机器里，将其破坏。





之后继续向塔顶走，可以看到一个机械心脏，周围有4个小心脏，让锤子怪把小心脏外壳打碎后，再把敌人扔上去就可以将其破坏，毁掉4个小心脏后，机械心脏崩塌，从机械心脏处继续向上走。

终于来到了塔顶，BOSS战开始，不用和BOSS纠缠，这家伙是打不死的。你只要把所有电源破坏即可。



STAGE 8

任务提示

1.EXPLORE THE AREA（探索大厦）

2.DEFEAT EPHEMERA'S SHADOW LEGION（击败影军团）

3.FIND THE NORTH EXIT OF THE EXHIBIF HALL（找大厅的北方出口）

城市变成了地狱，到处都是怪物在杀人。顺路前行，有一架坠毁的直升机挡路，老办法，还是用锁链把敌人扔到螺旋桨上去。直升机爆炸后，有新的通路。



进屋后会遇到一堆虫子变成的怪物，注意它是打不死的。





之后来到水族馆，看见一条鲸标本吊在半空，跳到它上面砍断钢线后，跳到鲸砸开的地面里。



穿过下水道后，看见有辆货车在桥上摇摇欲坠，将它拉下来后可把下边的门炸开，干掉从天花板掉下来的拿锤子的怪物后。

BOSS战

先用AURA VISION看看周围，破坏所有有标志的东西，（有一处要用锁链把上面的石头拉开让水流下来淹没才行），破坏所有有标志的东西才能打BOSS，否则是打不死的。





STAGE 9

任务提示

1.BATTLE TO THE TOP OF THE TOWER（到塔顶战斗）

2.ELIMINATE XERX'S SOLAR CANNON（除去XERX'S 炮）

3.DEFEAT ALL BIOMECHS（击败所有的BIOMECHS）

首先先把激光炮全部毁掉，然后会有新的通路出现。





一直沿楼梯向上跑，看到一盏有灯照着的门后进入。



路上敌人很多，而且净是些boss级的家伙，要多加小心。击败所有的BIOMECHS后有新通路出现。





之后BOSS战开始。BOSS是只在中间柱子上爬来爬去的家伙，它的攻击方式很恶心，会用呕吐物来攻击你，它的活动范围较小，注意躲避它的攻击，用较强的副武器对付它即可。



STAGE 10

任务提示

1.RESTART THE PRINTING PRESS（重新启动印刷机）
2.SHATTER THE SKYLIGHT IN THE POOL（打碎水池的天窗）
3.DEFEAT KAGAN'S TRAULER ELITE（击败KAGAN'S）

先打开墙上的开关，启动报纸印刷机，之后将破坏，会有新的通路出现。

一路杀敌后，来到楼顶。把水池四个角上的石球拉到水池中间将楼顶压塌。





BOSS战

这个BOSS十分强大，主要攻击方式有：光线炮，地震波等。尤其地震波，攻击范围很大，而且一不小心就会被弹到楼下。这个BOSS的弱点是它身上的四个发光器，当它受到一定程度的攻击后，发光器会改变颜色，然后再用锁链拉下即可，多利用四周的杂兵来补血吧。





1.FIND KAGAN（寻找 KAGAN）
2.DEFEAT KAGAN（击败 KAGAN）

最终BOSS战

战斗时注意多闪避，他跳跃攻击时注意立刻离开，另外所有武器对他无效。中间血池可以回复双方体力，注意BOSS回复体力时用腿攻击可以把他踢开。胜利后游戏终了。





文/SCORPIO/无忧



wellcome to the sheep club

爱我们、并且永远爱我们吧！

——"小绵羊俱乐部"专访



话说上回北展归来后，心中一直对小绵羊俱乐部的精彩表演念念不忘……

众编（鄙视ing）：哼……是对那些美女念念不忘吧……

咳、咳，这……KeroKero……GiroGiro……TamaTama……

总之，介于日下COS事业的日渐兴旺，我几经周折找到了小绵羊俱乐部的羊倌——小饕，并决定深入羊窝一探究竟。于是，在一个阳光灿烂的日子，我在北京某处的隐秘地点，见到了小饕，并展开了一段令人冷汗不已的恐怖对谈……

——先从贵社的名字谈起，那个……小绵羊俱乐部，其实最早听到这个名字的时候，就一直觉得很……

小饕：幼稚是吧？

——啊、不、是可爱……

小饕：呵呵，其实很多人都有问过我们的名字，因为大多数cos社团的名字都很酷嘛。

——那么贵社这样起名字是为了标新立异喽？

小饕：当然不是（笑），我们只觉得这是对自己恰当的形容。

——哦？是形容贵社的女孩子们都如小绵羊一般温顺可爱？

小饕：不，是形容在这样的外表下隐藏着一颗阴险歹毒的心。

——阴险歹毒……？-_-|||

小饕：活活，玩笑啦，不过隐藏的是极其强悍的本质倒是真的，你知道我们的终极口号是什么？

——……？（不解）

小饕：我们吃狼……（眼睛里闪出一道寒光，随后一段长长的阴笑）

——……（一身冷汗状）咳、咳，咱们继续继续……那么，还是让我们切入正题吧，既然是以COS为主的社团，就从贵社的主业谈起吧：）

小饕：嗯……说到主业，其实羊一直是一个以吃喝玩



罗莎

乐为主业的社团啊。

——哎！？不会吧……

小饕：对，基本上来讲，我们是以无差别娱乐为前提、以COSPLAY为借口、以花天酒地为终极目的的无道德社团。

——……（无言了）

小饕：呵呵，其实是这样子的啦。羊在成立之初一直是以原创漫画社团自居的，但是不知道怎么回事，到现在却阴错阳差地变成了COS社团。而且羊羊们自古以来都懒惰得足以让猪八戒汗颜的……（抱歉我不是指最游里的哥哥~~）w（~~）所以除了COS以外，我们的主要目的已经变成了聚众吃喝享乐。

——啊……那么……要么咱们还是先从你个人谈起吧……看来比起做COS本身的事情来，你的精力更多是放在社团上了。

小饕：对啊，好像自己出的好东西真的不多，但剧本化妆打杂倒是熟练得很了……毕竟我最大的乐趣是看羊放养剪羊毛，羊毛却是要出在羊身上的（笑）

——那么最初做COS是在什么时候呢？

小饕：高二的时候。那时候羊做的是《猎人×猎人》，这么说来，算到现在羊已经成立了将近四年了呢。我们也从一些活泼可爱的小孩子变成老爷爷老奶奶了啊。

——这……怎么会是爷爷奶奶呢，据我所知，小绵羊可是北京出了名的美女社团啊，嘿嘿嘿～（色狼摆尾状）

小饕：美女？我怎么没看见？小爷（重音）我怎么觉得羊的人全是一帮爷们啊……



七生

——这个当然我也听说过了，贵社中即使是最loli的小女生都要以爷们儿自居的……（呜呜呜……这是什么日子呀）

小饕：不过要说女人，我们也是有的，比如说社里的丸子或者少爷……

——我记得他们好像是男生的说……？

小饕：你那是被他们的外表蒙骗了，羊可是挖掘个人本质的地方，嘿嘿～

——……（一阵恶寒）咳、咳，说回COS吧，到现在为止羊做过的东西有……？

小饕：嗯……以整体名义出的并不多，因为毕竟人多难组织嘛。算到现在也只有《猎人×猎人》、《天使禁猎区》、《水果篮子》和《仙境传说》这么多。不过少数作品的就很多了，《毒伯爵该隐》、《SD系列》、《椎名林檎》、《棋魂》和《KOF》什么的好多啦～

——哦？总体来说还算蛮高产的啊。

小饕：不会啊，因为人多嘛，其实大多数羊在高二那年第一次做过COS之后就有一年时间没有再做了，因为要准备高考了。



工藤子



修兰

——很辛苦的样子……

小饕：就是啊，停了一年以后终于重出江湖，发现圈子已经和以前完全不同啦～

——哦？怎么说呢？

小饕：最大的发现是……我们全老了，虽然也都只有十八九岁，但也变成了大学的老头子了……

——……（心中默念：你这是击打谁呢……？）

小饕：以前明明还可以一散一散地跟大哥哥大姐姐们装一下鹌鹑混饭吃的说……

——……（继续无言，这个和谈话没关系吧……？）咳咳、那么最初忽然想要做COS的原因是？

小饕：当然是年轻人在对漫画的一腔热忱地燃烧下，不顾家长老师反对，冲破封建礼教封锁，用泪雨汗水写下青春不悔的……抱歉词太顺念溜嘴了……其实是因为当时已经是高二啊，马上就高三了，到了高三就什么都没了，所以想想还是做点什么，留下点回忆吧。当时还想得挺悲壮的，一帮人看着日历跟等着英勇就义似的，真的好喜欢漫画啊，因为那时候理工大正好有漫展，所以就决定做COS了。当时在北京玩COS的人远远没那么多，换上衣服以后即使是在漫展上也会被人很好奇的盯着看。那时候的COSER们也都很随和，并没有这样或者那样的忌讳。想起来前几天听七生说他们学校的一个COSER对一个刚开始玩COS的人申明什么"圈规"，什么新人要对前辈怎样怎样尊重，什么什么事情不能做，不能问前辈的真名什么的……当时只是觉得好笑，现在想起来也不禁心下黯然……什么时候起那么单纯的COS，多了这么多不明所以的"规矩"呢……不过这都不是我们这些老人家可以说了算的了（笑）

——是啊……这世上有太多的事情，是没办法按照我们的期待去发展的……

小饕：不过这样想也只是因为我们都成了只会念旧的老人家了，其实客观地看来，现在的圈子又有什么不好呢？那么多的人在一起，有竞争才有发展嘛，毕竟已经有很多人嚷嚷着要把COS商业化了（笑）上次看一本交友杂志，上面写着"不管你是酷酷的哈韩族，还是卡瓦伊的哈日族，还是热血的动漫COS族"当时真的吃了一惊，因为不知从何时起COS好像也成了主流的一部分，和哈韩哈日的女孩子们一样，有着旗鼓相当的粉丝团了。

——这样你们不是更有市场了？

小饕：是啊，羊一直很努力的在做自己的东西。舞台剧从剧本、到前录、到台位一直都是一丝不苟的，私影从化妆、到服装、到PS也一定要做到精致有品位，羊


布兰修

集体出的东西不多，除了因为要照顾学业之外，其实也因为……因为希望自己做出的每一个作品都是最一流的，或者不做，或者做最好的（笑）

——羊的人全都是美女也是从这一点要求的么？

小饕：呵呵呵，你是在说我们这些健美的老头子么？

——……

小饕：嗯……其实我是觉得COSER一些本身的东西，不光是脸，脸不是最重要的。比如气质、气势，个人魅力等等，对于作品都是很重要的，所以慢慢地羊就变成了这样的地方。不、与其说变，不如说是我被他们身上所散发出的光芒吸引，不自觉地希望把这样的一些人凝聚在一起吧……

——呵呵，我看最近贵社的活动好像比以前多了一些呢。

小饕：的确啊，因为……呵呵，以前自己在圈子里面只是小孩子，所以做什么事情都很偷懒，衣服啊头发啊什么的都不是很到位。可是现在不一样了啊，现在是前辈了，要给小孩子们做出榜样嘛，所以要努力地工作做东西，而且以前一直以为只要脸漂亮就能做出好东西了，现在才发现年轻时的想法是多么不知天高地厚，其实真正的COSER最让人佩服的地方是他们的敬业。局外人看起来可能无法理解，甚至会觉得不知所谓，但是我们知道，我们知道爱一部漫画，爱一个故事，一个人可以爱到什么程度，COSER们就是抱着一种完成这种恋情的态度，去模仿他所爱的，那种仿佛连灵魂都能付出的恋情……（笑）

——听起来好伟大，Love and Pease的样子（笑）

小饕：就是呢（笑）因为大多数COSER有这种把自己沉浸在自我情感世界中的习惯，所以生活得比大多数人开心一些，精彩一些，也累一些，羊却是唯一能把累这个词语抛到九宵云外的。这样的一群人，看起来比谁都能胡闹，比谁都能更快的忘记烦恼，在大多数人眼里很复杂或者很难过的事情要是到了这些人面前，也不过是吃多一点、吃饱一点、再加上睡上一觉，不开心的事儿一下就被忘记了……至少看起来是这个样子的。

——只是看起来吗？还是说羊的人一直是以表面上的胡闹来掩盖心中的不安的？

小饕：呵呵，我也不清楚，但是就精神上来讲这种胡闹绝对是很好的麻醉，而且很有成效。我们这些人在外面也都有自己的圈子，在不同的圈子里要戴上不同的面具，现在如此，以后亦是如此。但唯有这个圈子是可以让人卸下防备的，大家可以在饭桌上为了抢一块里脊大打出手，一个人的筷子插到另一个人的鼻子里（玩笑话），那么激烈的笑闹过后，就把什么烦恼都忘记了。还有做COS，那么认真地去排练，紧张又兴奋地上台，感受被镁光灯照的喘不过气的感觉，感受台下的人为自己而鼓掌欢笑，那真的比什么都能让自己感到幸福。

——或许就是这种感觉让大家这么多年一直在一起，一直在为共同的目标努力着吧：）

小饕：对啊，所以我们经常说羊是朋友的社团，即使这个社团不在了，朋友还在，即使我们都变成真正的成年人了，麻木了，这样的年少往事也不会消失。

——不知不觉，已经聊了这么久啊：）

小饕：是呀（笑）

——那么最后，可不可以代表羊向读者们说点什么呢？

小饕：啊……？说什么好呢？嗯……爱我们、并且永远爱我们吧！

——……（无言）


罗莎

小饕

羊倌of小绵羊俱乐部

尽管总是自称"爷们儿"，但实际上还是粉可爱的女生（´o`），并且十分热心，经常为小羊的大小事情跑上跑下，当然，同时也是小羊精神的代表者。

电玩特快指南书

Game Go!

最终幻想12

■SQUARE · ENIX ■RPG ■2005年

SQUARE · ENIX如今又有游戏最新的讯息情报公布，让我们在这里先睹为快吧。据表示，这次在游戏中，将考虑加入"集团战"的可能性，同时在角色品质方面也都是跟《最终幻想10》同等级的表现水准，另外本作还加入地图360度回转，以及由扮演的声优来做为该角色动作的采集对象等要素。本作在动画视觉表现上共有50人左右参与制作，而加上声音与外包作业在内，共计有200人参与制作，若是再加上声优，则整个游戏开发制作人数更超过300人之多，在规模上可说是非常惊人。



大神

■CAPCOM ■大自然冒险活剧 ■未定

CLOVER STUDIO之前公布的全新原创水墨风格游戏《大神》，日前又有新画面公布，游戏中玩家要操作主角"天照"斩妖除魔，使世界恢复生机。



GT赛车4

■SCEA ■RAC ■2004年12月28日

花费了三年半时间制作、一度延期的超级大作《GT赛车4》，作为史上最强赛车游戏，拥有令所有赛车迷所难以抗拒的巨大魅力，游戏中有超过50个赛道可选，登场车辆超过500辆。每部赛车使用超过4000个多边形描绘，虽然这样的多边形数并不算很多，但是在游戏中逼真光源效果的映衬下却有着极为惊人的真实感。从轮胎到引擎，车辆的每个部分都可以进行升级。回放模式和前作相比将会有很大的改进；在赛车过程中，对手车辆的人工智能将更接近真人行为。



源氏

■SCEJ ■ACT ■2005年

在去年6月CAPCOM知名游戏制作人冈本吉起，离开了任职20年的CAPCOM，独立门户成立新公司"游戏共和国"，并继续投入跨平台游戏的开发，这家新公司成立的第一款游戏就是PS2源创新作"源氏"。



决战3

■KOEI ■ACT+SLG ■2004年12月22日

《决战Ⅲ》的游戏类型被定义为"ActionStrategy](ACT+SLG)"。这意味着作为《决战》系列最大特点的"群体控制引擎"将得到大幅进化，玩家将亲自操纵部队进行即时的战斗。Koei大胆地导入了动作要素这一点我们从游戏类型的定义上也能看到一些端倪。

"群体控制引擎"在一代中表现出了200人混战的场面，充满了魄力的画面成为其作品的真髓之一。二代中引擎得到强化，原来的200人上升到可以500人同时进行混战，给玩家留下了很深的印象。本作虽然和二代一样最大支持500人混战，但玩家则可以亲自操纵部队作战。



狂气

■CAPCOM ■AVG ■2005年秋季

女主角菲欧娜·贝丽是刚刚走出大学校门的学生。在与父母见面的归途中被卷入了奇怪事件。当她恢复意识的时候，发现自己躺在一间陌生的地下室，而面前的栅栏将自己完全地禁闭在这个地下室中。挣脱束缚后，菲欧娜发现自己所处的地方是一座巨大的古城……在幽闭的城内，一名叫迪比利斯塔的男子总在追逐菲欧娜，这使得菲欧娜从心底感到恐惧。也许……迪比利斯塔并没有要伤害自己的念头，只是他那扭曲的脸和庞大的身躯渐渐让菲欧娜陷入一种叫做偏见的恐惧中，而且越来越深，如果能抑制这种偏见，也许能够知道迪比利斯塔究竟是敌是友……

目前，在她心中唯一的正义存在，是一只叫做修伊的狗，它仿佛也是被幽禁在城堡内的。在随后的行动中，修伊将成为菲欧娜最可信赖的朋友，共同完成脱出城堡的冒险。



数码恶魔传说2

■ATLUS ■RPG ■2005年1月27日

ATLUS公司的知名游戏作品《数码恶魔传说2》近日公布了游戏的发售日期。游戏将接续前作的剧情，登场角色也都是大家所熟悉的老面孔。



合计收录影像1个小时、提前一览！

电玩特快 制作组

编导	夜露死苦
非线编辑	熊猫儿
制作	
死或生：终极版=夜露死苦	

鬼泣3

■CAPCOM ■ACT ■2005年1月27日

由CAPCOM制作的PS2动作游戏《鬼泣3》，公布了最新游戏动画。《鬼泣3》使用新的3D游戏引擎制作，大幅强化了游戏的画面表现，并支持杜比ProLogicII环场音效，声光效果为历代中最佳的表现，而且CAPCOM这次还与ATLUS合作，由ATLUS知名的"恶魔画师"金子一马担任本代但丁的恶魔化造形设计。



天外魔境3

■HUNDSON ■RPG ■2005年3月27日

本代依旧由广井王子操刀制作，是一款东洋味十足的角色扮演游戏。本系列游戏以火之一族的传说为主干，在第一代中，以日本关东为舞台，并以日本历史传承中最具代表性的三神器之一的勾玉为主题，二代则是以日本关西为舞台，并以三神器中的剑为主题。



重生传说

■NAMCO ■RPG ■2004年12月16日

由NAMCO制作，传说系列的最新作《重生传说》，公布了游戏中的新系统"武器成长"，以及高水准片头动画影片的画面。本作照例由插画家猪股睦美担任人物设定，游戏也维持系列作传统的2D绘图方式所构成，场景的美观程度更胜以往，并加入了先前所没有的景深放大缩小表现手法，人物与场景将会随著主角的移动而平顺的扩大缩小。



汪达与巨像

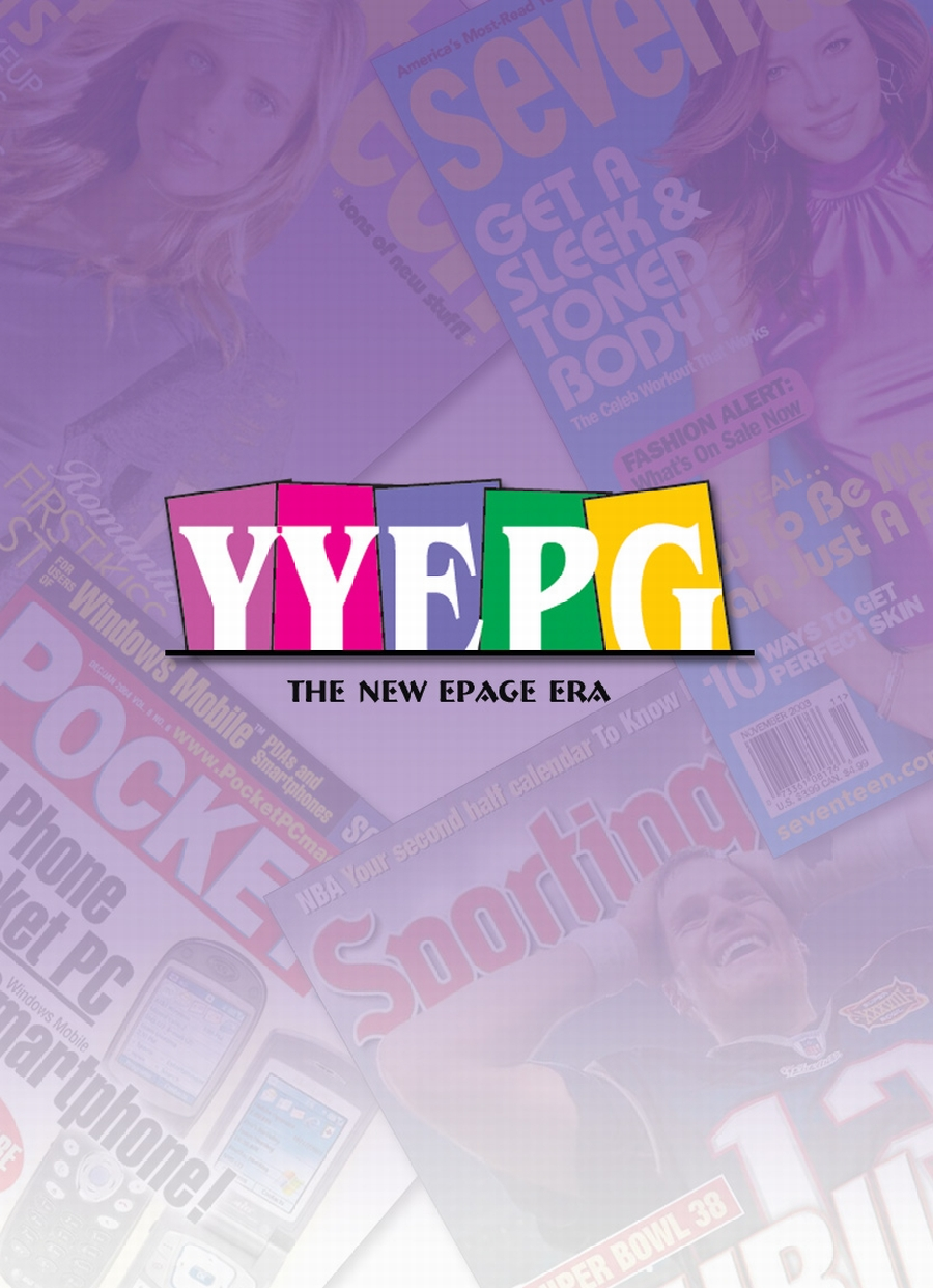
■SCE ■ACT ■2005年

由SCE《迷雾古城》原班人马制作的动作冒险游戏《汪达与巨像》，现公布了新游戏影片。本作是一款奇幻风格的原创动作冒险游戏，故事叙述玩家所扮演的男主角，为了拯救失去魂魄的少女性命，背剑上马前往边陲的"远古之地"，与神秘庞大的古代遗民"巨像"们战斗的故事。



MORTAL KOMBAT: DECEPTION
WHY THIS GAME KICKS ASS
NINTENDO DS
SONY PSP
THE LATEST INFO
SPEC
HOLID
ISSU
GAMEPR
THE GAMER'S CHOICE / OVER 3 MILLION READERS EACH MONTH / GAMEPRO.COM
35 CAN'T-MISS HOLIDAY GIFTS
OP PICKS FOR EVERY BUDGET
RATCHET & CLANK: UP YOUR ARSENAL
BIGGER! BADDER! BOLDER!
JAK 3
END OF THE TRILOGY
OR END OF AN ERA?
KING
ANGER OF BEAST
PS2
PLAYSTATION 2
SECRET WEAPONS:
EXCLUSIVE
HANDS-ON
PREVIEW!
TEKKEN 5
GTA: SAN ANDREAS
FINAL FANTASY XII
AND MORE
BOKTAI 2 / MEN OF VALOR / TONY HAWK'S UNDERGROUND 2


BETOP
北通产品


YYEPG
THE NEW EPAGE ERA
America's Most-Read
GET A SLEEK & TONED BODY!
The Celeb Workout That Works
FASHION ALERT: What's On Sale Now
10 WAYS TO GET PERFECT SKIN
NOVEMBER 2003
seventeen.com
tons of new stuff
FOR USERS OF Windows Mobile PDAs and Smartphones
NBA Your second half calendar To Know
SUPER BOWL 38